68 No. 15.00 MEX $ 2.00 U.S.A.

Conexión MANGA

Chobits

Otro Éxito de CLAMP

Nippon Kankou

FLCL

El Nuevo Alucine de GAINAX

Una Historia Mágica

W.I.T.C.H.

Will Irma Taranee Cornelia Hay Lin

Llévate Gratis un paquete lleno de sorpresas de W.I.T.C.H.

A 10 Años De La Muerte De Superman

7 509761 100637 68

Y en un Principio... C3

Sólo una probadita...

Por ALDO GOMEZ

Como todos ustedes saben, toda convención tiene un principio del cual ya hemos hablado en estas páginas, desde La Mole, T.N.T. Las Jornadas de Anime y muchas otras que han sido olvidadas con el paso del tiempo. Hoy, con orgullo presento una breve reseña de lo que fue nuestra primera Convención del grupo Editoposter y Conexión Manga, me refiero a la Primera Convención de Cómics y Juegos de Mesa C3.

Como esto es una corta reseña, seré breve sobre las actividades que tuvieron lugar durante los dos días (sábado 15 y domingo 16 de marzo) que duró el evento: Una de las cosas que más llamó la atención de la gente fue la presencia del Animatrónico de un Tiranosaurio Rex que rugía ferozmente y divertía a todo aquel que pasaba junto a él y a los más valientes, que se tomaban una foto montados sobre su lomo.

Una de las cosas que más llamó la atención fue la demostración que estuvieron dando los muchachos del departamento de diseño de Conexión Manga, desde como se forman las portadas de las diferentes publicaciones, hasta como aplicar color digital a los dibujos y pósters que aparecen en nuestras diversas revistas, y claro, contestando todas las dudas que se generaban durante las demostraciones.

Como es nuestra costumbre tuvimos ese acercamiento con ustedes, nuestros fieles lectores, contestando todas sus dudas y comentarios por parte del grupo de colaboradores de Conexión Manga y de los muchachos de Bajo Control, contando con la presencia de Jose Saucedo, director editorial de la revista y video jugador de hueso colorado. Todos liderados por el señor Arnulfo Flores Muñoz, director de grupo Editoposter.

Pero lo que más llamó la atención fue que al fin muchos de ustedes, nuestros lectores, conocieron al terrible de Goji, que estuvo haciendo de las suyas durante el evento (sobre todo por que me estuvo molestando durante los dos días, como es su costumbre) y lo pudimos observar conviviendo con los niños y sacándose fotos con todas sus admiradoras (sí... que tiene). Entre sus travesuras pudimos ver como trataba de pelear con el dinosaurio de la entrada, todo para que al final terminaran como amigos (¡se lo hubiera comido!), pero lo más gracioso fue verlo bailar en la máquina Jump and Fun que había dentro del evento, arrancando aplausos de su público que lo observaba mientras bailaba. Claro que no podíamos dejarlo solo ya que, como saben, es un desastre en dos patas, así que le tuvimos que conseguir una nana de la que algunos presumen era Ángel Princes, pero nadie aseguró nada. ¿Ustedes qué opinan?

Parte del equipo Editoposter en C3 en plena convivencia

Uno de los eventos más concurridos fue sin duda el torneo de Yu-Gi-Oh! que durante los dos días estuvo a reventar de fieles seguidores de las cartas que querían demostrar quien era el mejor en esto de los duelos con criaturas, y es que no era para menos, ya que los premios fueron bastante buenos, pero eso no me corresponde revelarlo así que tendremos que esperar hasta la siguiente edición de Conexión Manga para conocer con más detalles que fue lo que sucedió y de los pormenores y anécdotas que se dieron en esta, nuestra primer convención y que esperamos les haya gustado, y quién sabe, tal vez haya una próxima vez, ¿no?

CONEXION MANGA

No. 68

Es publicada por: EDITOPOSTER, S.A.
Salvador Diaz Mirón 156
Col. Sta. Ma. la Ribera
México, D.F. CP 06400
TEL/FAX 5541-0006 Y 5541-7281

FECHA DE PUBLICACION
ABRIL DEL 2003 *EDICION CATORCENAL*

PRE-PRENSA DIGITAL
SERVICIOS FOTOTIPOGRAFICOS, S.A.
TEL. 5544-7340

IMPRESION
CORP. INDUSTRIAL GRAFICA, S.A.de C.V.
FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA
HUITZILAC, MOR CP 62510

CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO Y TITULO
ANTE SEGOB
Exp.1/432 "99"/14757 No. 7705 y No. 11069
20/MARZO/2000

CERTIFICADO DE RESERVA DE TITULO INDA
No 04-2001-0820141 03600-102 20/AGOSTO/2001

PUBLICIDAD: TELS.: 5541-0006 y 5541-7281

DISTRIBUCION EN D.F. Y ZONA CONURBADA
UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero No. 50
México, D.F. por medio del
EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HNOS.
Serapio Rendón 87 México, D.F.

DISTRIBUCION FORANEA
CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87
México, D.F.
DISTRIBUCION EN CENTROAMERICA
COMERCIAL LAS AMERICAS COMMERCE S.A. DE C.V.
Magdalena 35
Col Narvarte, México D.F.

CORREO ELECTRONICO
conexionmanga@hotmail.com.
Copyright '88

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

DIRECTOR GENERAL
ARNULFO FLORES MUÑOZ

DIRECTOR DE CONEXION MANGA
MIGUEL ANGEL RUIZ LOPEZ

SUBDIRECTOR
MIGUEL ANGEL ZUÑIGA ARENAS

REDACTORES
ADALISA ZARATE
ROMY VILLAMIL
CARLOS ANDRES MARTINEZ
JORGE HERNANDEZ LOPEZ
ARTURO VAZQUEZ CEJA "LOBO"
JOSE M. SAUCEDO
ALDO GOMEZ
ROSARIO LARA
ANA LUISA ESPINOSA
FERNANDO MARTINEZ

CORRESPONSAL EN TIJUANA B.C.
CLAUDIA FLORES VALDOVINOS

PORTADA DE LA SAGA "FAIRY FORCE"
JUAN FLEITES

GUION Y DIBUJO
JUAN FLEITES

CALIDAD COLOR DIGITAL
JUAN A. DAVALOS Q.

FOTOGRAFIA
ALDO GOMEZ/ANGEL ZUÑIGA

DISEÑO GRAFICO DIGITAL
VICTOR MANUEL ALATORRE C.
LAURA O. BARCENA VILLALBA
ByN: MARTHA A. GARCIA DE LA ROSA

CORRECTOR DE ESTILO
DELFINA FUENTES

ASISTENTE ADMINISTRATIVO
LAURA A. OSTOA CADEÑANES

COORDINADOR EDITORIAL
JUAN A. FLORES V.

.....22
La Muerte de Superman

Editorial

¿Por qué poner a W.I.T.C.H. en nuestra portada esta vez? Siendo un producto de la casa Disney, empresa criticada duramente por el aficionado de manga y anime promedio, ¿qué nos conduce a darle este nivel de importancia?

Ciertamente es un producto interesante, con claros elementos que fascina no solamente a otakus empedernidos, también a lectores habituales de cómics y aquellos que anteriormente no se acercaban a esta forma de expresión. Su historia y personajes poseen el atractivo que emociona a sus lectores, independientemente de su edad, sexo o gustos particulares. Es un producto de carácter internacional, pues ha tenido un éxito sin precedentes en varios países del mundo, pero basta de palabras por ahora y les recomendamos leer nuestro artículo central dedicado a esta serie.

En otro aspecto, tenemos también una de las más recientes series de CLAMP que poco a poco va capturando audiencia y fanáticos: Chobits, historia que explora la posibilidad de amar a una máquina, uno de los temas favoritos de la ciencia ficción.

También celebramos uno de los eventos más memorables en la historia de los cómics: La Muerte de Superman, ocurrida hace más de 10 años y la cual marcó una nueva forma para realizar historietas. Y también como tributo les ofrecemos la biografía de sus creadores; Jerry Siegel y Joe Shuster, para comprender mejor los orígenes del Hombre de Acero.

Este es un ejemplar de Conexión Manga con mucho carácter y estilo, esperemos les agrade.

Ángel Zúñiga
Subdirector

26..... Shobits

CONTENIDO

2 W.I.T.C.H.
5 FLCL-Fury Kuri
7 La Saga
8 Goji
17 Nippon Kankou
18 Ciencia Ficción XII
20 Joe Shuster & Jerry Siegel
22 La Muerte de Superman
24 Buzon
25 Página del Lector
26 Shobits
28 Cazadores de Elfos
30 Otaku No Video

2..... W.I.T.C.H.

5..... FLCL

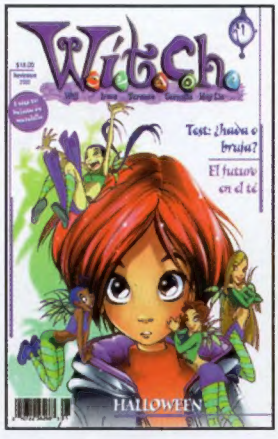
W.I.T.C.H.

Will Irma Taranee Cornelia Hay Lin

Por ANGEL ZUÑIGA

A finales del año pasado, Editorial Televisa sorprendió a los aficionados a la historieta, animación y manga al lanzar su nueva revista W.I.T.C.H., un cómic que cuenta las aventuras de 5 adolescentes con una vida y personalidades aparentemente normales, poseedoras de poderes mágicos que las hace protagonistas de un sin fin de aventuras.

W.I.T.C.H. es un producto non-branded de Disney (lo que quiere decir que no ostenta el sello de la marca), pero es totalmente coherente con los valores tradicionales que esta compañía ha sostenido durante toda su vida. El arte de W.I.T.C.H. también es otro elemento interesante en esta obra, pues no es realizado por un artista oriental o de marcada influencia en estilo manga; tanto el dibujo como el color, han sido desarrollados por artistas italianos de Disney.



Su enorme colorido, lo interesante de su historia y los personajes, así como las referencias gráficas inspiradas en la técnica manga, ha colocado a W.I.T.C.H. como una de las revistas favoritas de los aficionados en poco tiempo. Y tal vez lo más interesante es que esta revista está avalada por el sello Disney, lo que garantiza su nivel de calidad si bien es un producto ajeno a lo que Disney tiene acostumbrado a su público.

LA LEYENDA DE LA MURALLA

Hace mucho tiempo, el universo era un reino regulado por el poder de la naturaleza, habitado por espíritus y criaturas de toda clase que paulatinamente se dividieron entre los que deseaban la paz y los que vivían para provocar dolor a los demás. Para separar estas partes en conflicto fue creada la muralla, y la maldad e injusticia fueron encerradas en la zona oscura del metamundo. En el centro del infinito fue erigido el templo de la congregación, la fortaleza de Kandrakar donde los espíritus y criaturas más poderosas vigilan la muralla.

Actualmente la muralla está en peligro, pues Phobos, rey de Meridian, la ciudad más grande del metamundo, amenaza con alterar el orden de las cosas. Es necesario que las guardianas de la muralla lo eviten a toda costa cerrando los portales que conducen al metamundo. Pero estas guardianas son apenas estudiantes de secundaria con sus propios asuntos; amigos, escuela, familia, amor, etcétera. ¿Podrán estas cinco jóvenes proteger la muralla y detener el avance de Phobos?

El nombre de esta revista surge de las iniciales de las cinco niñas: Will, Irma, Taranee, Cornelia y Hay Lin.

Sus páginas editoriales están estructuradas alrededor de los temas que más interesan a las jóvenes, como son reportajes, moda, horóscopos, test, el "caldero de mensajes" con cartas de las lectoras y, como regalo en cada edición, atractivos obsequios enfocados en los gustos de las jóvenes (bolsitas, medallones y gargantillas, entre otros).

W.I.T.C.H. está dirigido básicamente a niñas de 9 a 14 años, que cursan los últimos años de primaria y los primeros de secundaria, pues la conjunción de la realidad y el plano de la magia facilitan la identificación y aspiración de sus lectoras con los personajes. Sin embargo, W.I.T.C.H. ha encantado a lectores de todas las edades, hombres y mujeres que siguen con mucho interés las aventuras de las guardianas de Kandrakar.

¿Y QUIÉNES SON

Will Vandom

Edad: 14 años
Fecha de nacimiento: 19 de enero
Signo: Capricornio
Materias favoritas: Biología, deportes y matemáticas.

Will es una chava tímida, reservada y muy inteligente, adora los deportes acuáticos y los objetos con forma de rana. Es alérgica a las ortigas. Will y su madre recién se han mudado a Heatherfield y esta situación, junto con su carácter, hace que Will sea muy sensible y fácil de herir, emocionalmente. Sin embargo también puede ser la más fuerte del grupo y líder natural.

Como W.I.T.C.H., Will es depositaria del Corazón de Kandrakar, joya que encierra el secreto del aire, agua, tierra y fuego y que en ella se vuelve un poder superior, energía absoluta.

Irma Lair

Edad: 13 años
Fecha de nacimiento: 13 de marzo
Signo: Piscis
Materia favorita: Geografía

Irma es generosa, exuberante y muy comunicativa, poseedora de un gran sentido del humor. No le gustan los deportes y adora a Lechuga, su tortuga mascota. Su papá es policía de Heatherfield, su madre ama de casa y su hermanito una molestia. Logra controlar los exámenes escolares con la fuerza de su pensamiento.

Como W.I.T.C.H., Irma controla el poder del agua, y el chiste rápido es su arma secreta. Es extraordinaria lanzando encantos. No concuerda mucho con Cornelia por lo seria que es.

Taranee Cook

Edad: 13 años
Fecha de nacimiento: 23 de marzo
Signo: Aries
Materia favorita: Matemáticas

Taranee es una persona tranquila y un poco distraída, la más reflexiva del grupo. Adora la música clásica, el básquetbol y la fotografía de insectos. Como Will, ella y su familia acaban de llegar a Heatherfield. Su madre es jueza en el tribunal, su padre es psicólogo y a su hermano mayor le apasiona el surf.

Como W.I.T.C.H. tiene el poder del fuego y puede hacer que cualquier elemento se vuelva incandescente. Su color mágico es el rojo, y como el fuego, permanece tranquila hasta que una chispa la hace explotar. Cuando se transforma adquiere mayor seguridad.

¿Podrán estas cinco jóvenes proteger la muralla y detener el avance de Phobos?

Cornelia Hale

Edad: 14 años
Fecha de nacimiento: 10 de mayo
Signo: Tauro
Materia favorita: Historia

Cornelia es de personalidad decidida y racional, siempre tiene las palabras justas para la ocasión. Ama la naturaleza y el patinaje sobre hielo, deporte en el que ha ganado varios premios, pero no sabe nadar y le teme al agua, tal vez por eso Irma y Cornelia no concuerdan la mayoría del tiempo. Vive con sus padres y su hermanita Lilian en una de las colonias más elegantes de Heatherfield. Es la más vanguardista y atenta a lo que dicta la moda. Elyon es su mejor amiga... o lo era.

Como W.I.T.C.H. controla los poderes de la tierra. Puede mover objetos con la fuerza del pensamiento

Hay Lin

Edad: 13 años
Fecha de Nacimiento: 4 de junio
Signo: Géminis
Materia favorita: Dibujo

Hay Lin es una chava dulce, soñadora y un poco distraída (usa las manos para tomar apuntes), de carácter sincero y comprensivo. Vive en un departamento ubicado sobre el restaurante de comida china de su familia, el Silver Dragon. Uno de sus objetivos es encontrar a un extraterrestre de carne y hueso, por eso cuando algo le gusta dice que es "espacial". Le encantan los lentes grandes y extraños.

Como W.I.T.C.H. controla los poderes del aire, las corrientes de viento y es la única que puede volar. A Hay Lin se le confió el mapa de los doce portales que llevan al metamundo, mapa que le entregó su abuela Yan Lin antes de morir, y quien un milenio atrás también fue guardiana de Kandrakar.

SUS PRINCIPALES RIVALES

Elyon

Edad: 13 años
Fecha de nacimiento: 31 de octubre.
Signo: Escorpión

Elyon era gran compañera de las chicas, la mejor amiga de Cornelia. Retraída y un poco tímida sufre un cambio radical cuando Cedric le confiesa que en realidad es la hermana perdida de Phobos, y heredera al trono de Meridian. Bajo la tutela de Cedric, Elyon se dedica ahora a combatir a las W.I.T.C.H. para evitar que cierren los portales. Posee poderes no ligados a la naturaleza, de los cuales aun no se conoce su potencialidad.

Cedric

Es la mano derecha de Phobos, despiadado y sin corazón hace todo lo posible para eliminar a las W.I.T.C.H., incluso convencer a Elyon, antes amiga de las chicas, que ahora su deber es combatirlas. Tiene otra identidad, como el bibliotecario de Heatherfield, y su mayor ambición es llegar a formar parte de la corte del príncipe de Meridian.

Sus secuaces, Vathek en Heatherfield y Frost en Meridian, son también tipos de cuidado.

Entrevista

AMÉRICA TORRES

EDITORA DE W.I.T.C.H. EN MÉXICO

W.I.T.C.H. es una revista tipo cómic, con artículos editoriales, de periodicidad mensual distribuida nacionalmente, con un tiraje de 100, mil ejemplares. Ha tenido un éxito sorprendente en Italia, Noruega, Alemania, Suecia, Finlandia, Grecia, Polonia, Hungría, Alemania, Francia, Bulgaria, Brasil (primer país en Latinoamérica en lanzar el título, con una increíble aceptación por parte de las jóvenes), Rep. Checa, Indonesia, Dinamarca, China, y ahora en México bajo el sello de Editorial Televisa y la dirección de América Torres, editora con 10 años de experiencia en Editorial Televisa, con trabajos en la revista Época, Multivisión y directora de arte y correctora de la revista Eres Niños, la cual ahora también dirige junto con otras publicaciones dirigidas al mercado de niños y pre-adolescentes. Platicamos un poco con ella al respecto del éxito de W.I.T.C.H.:

En pocas palabras, ¿qué es W.I.T.C.H.?

"W.I.T.C.H. es un cómic con influencia manga, producto non-branded de Disney, originario de Italia, por lo que demuestra estilo, moda y rasgos de autenticidad. Es el primer paso de Televisa en cómic para niños. No es muy sexual o con niñas muy exuberantes, puedes decir que es muy fresa. Va dirigida a niñas de 9 años a las que cursan tercero de secundaria".

¿De dónde nace la idea de publicar W.I.T.C.H.?

"Fue parte de un contrato con Disney celebrado en abril del año pasado, una estrategia que también incluye las revistas de Winnie Pooh y Princesas".

¿Qué respuesta han tenido del público?

"En materia de ventas no ha tenido la promoción esperada, pero ha ido subiendo a cada número. En otros países, Brasil por ejemplo, se editan 100 mil ejemplares y todos se agotan, casi tanto como en Italia, donde actualmente tiran 140 mil ejemplares. Alemania edita 68 mil y Noruega 21 mil, son otros ejemplos".

"A las niñas les encanta, tiene cosas de moda, belleza y esotéricas, magia muy blanca, nada demoníaco".

¿Cómo se elabora la edición nacional de W.I.T.C.H.?

"Toda la edición la hace Televisa. El arte viene de Italia y aquí se le da sentido local en la adaptación de Jesús Vera. Parte del equipo también incluye a Luz María Carrera, colaboradora con artículos, Edith Padilla, encarga de texto y arte, y Minerva Contreras, en la corrección de estilo".

Luz María Carrera, América Torres y Minerva Contreras

¿W.I.T.C.H. es una serie continua o tiene un final?

"W.I.T.C.H. si tiene un final en lo que se refiere a la lucha entre Meridian y las guardianas, pero la historia continúa con nuevas aventuras y con villanos cada vez más malos y fuertes. Además, se han desarrollado dos especiales, uno con la historia de las niñas antes de convertirse en W.I.T.C.H., y otro que habla sobre Elyon y su vida como nueva reina de Meridian".

¿Qué planes hay en el futuro para W.I.T.C.H.?

"Disney está abriendo su estructura a otros medios y mercados. En junio de este año se espera la salida de nuevos productos a raíz del contrato que mencionamos antes. Incluso, con motivo del éxito de W.I.T.C.H. en otros países donde esta gruesa la "Witchmania", se tiene planes para una serie de televisión."

W.I.T.C.H. promete ser una historieta que dejará huella en la historia del cómic en México, así que no pueden perdérsela.

¡COMPLETA TU COLECCIÓN DE W.I.T.C.H.!

*¿Còmo?... Con uno de los cien paquetes especiales que **Conexión Manga** y **Televisa** tienen para ti. Cada uno incluye los cuatro primeros números de W.I.T.C.H. con todos sus accesorios coleccionables.*

Para ganarte un paquete sólo debes realizar un dibujo de tu Witch favorita y traerlo el día 2 de mayo a las oficinas de esta editorial, junto con este ejemplar de Conexión Manga:

Salvador Díaz Miron 156,
Col. Santa María la Ribera,
México D. F., C.P. 06400

Si vives en provincia, envia tu dibujo por correo a la misma dirección y los mejores recibiran su paquete también por correo. ¡Apresúrense!

Agradecemos a Paula Rodríguez la información y material proporcionado

© DISNEY

FLCL FURI KURI

Por **PATRICIA REYNAGA M**

Masabe es una ciudad de nuestro tiempo donde nunca pasa nada fuera de lo ordinario, donde la tranquila vida cotidiana de sus pobladores se desliza en torno a un enorme centro de producción denominado Medical Mechanica Plant, y donde Naota Nandaba, un típico chico preadolescente asiste a la escuela... hasta que un cafre de las motonetas lo arrolla, le golpea la cabeza a guitarrazo limpio y tras dejarlo poco menos que muerto procura resucitarlo de manera bastante peculiar.

¿QUÉ PASA AQUÍ?

Tal irresponsable sobre ruedas resulta ser "ella", Haruko, a quien poco después del incidente Naota, para su desgracia, encuentra en su propio hogar y a quien su padre anuncia despreocupadamente como la nueva encargada de la casa. Por si fuera poco tener a una amenaza con patas bajo el mismo techo, en la cama de arriba de la litera y que además platica con el gato de la familia, Naota desarrolla una llamativa protuberancia en la frente que le causa un dolor de cabeza terrible y, al parecer, está relacionada con dolores similares en personas allegadas a él como Mamimi, la novia de su hermano mayor-, y de la cual "nacen" dos robots, uno de ellos destinado a enfrentarse con robots malignos.

Furi Kuri presenta personajes con diseños frescos y desenvueltos; no obstante, no es una historia fácil de comprender.

¡DEVUÉLVANME MI VIDA!

La aparición de los robots, quienes se traban en combate, dispara las alarmas en la Medical Mechanica Plant, ¿qué relación hay entre todos estos, aparentemente, aislados sucesos? Los acontecimientos se irán encadenando y en esa ciudad donde nunca pasa nada, un chico tendrá que lidiar con la excéntrica y lanzada Mamimi (ya que su hermano está en Estados Unidos como estudiante de intercambio), con Haruko, con las locuras de su padre seudoeditor de minicómic, el equipo de beisbol de su abuelo, la huraña presidenta de su clase, la Oficina de Inmigración Interestelar, una obra de teatro escolar... y unas orejas de gato de repentina generación espontánea. Para Naota Nandaba la vida dará una vuelta de 180 grados.

UN ACIERTO MÁS

Tras probados éxitos, entre ellos Wings of Honneamise, Otaku no Video, la controversial Neo Genesis Evangelion y Kareshi Kanojo No Jijoo, Gainax apostó por el proyecto Furi

Kuri, conocido familiarmente por su staff como FLCL, desarrollándolo conjuntamente con I. G. Production a manera de 6 Ovas disponibles desde abril del 2000 (Furi Kuri, Fista, Mar-Raba, Furi Kiri, Bura Bure y Furi Kura), y que han impactado al espectador de múltiples formas que van desde la calidad digital de su animación, la filigrana de efectos y la perspectiva cinematográfica, hasta los arreglos musicales.

Con guión de Yooji Enomoto y diseño de personajes de Yoshiyuki Sadamoto (muchos harán reverencia y toda la cosa), Furi Kuri presenta personajes con diseños frescos y desenvueltos; no obstante, no es una historia fácil de comprender; conforme transcurren los episodios la verdad es que puede resultar bastante fragmentada y por momentos absolutamente confusa o sin rumbo fijo; sin embargo, es rica en aspectos melodramáticos con momentos francamente picarescos e hilarantes produciendo en el espectador emociones variadas, además de incluir parodias y referencias a otras producciones animadas.

Furi Kuri ¿excéntrico, absurdo, genial, sin pies ni cabeza, la mejor animación hecha hasta hoy? Decídelo tú.

LA MÚSICA

Gainax siempre ha tenido el gran acierto de incluir arreglos musicales de gran presencia, y esta vez The Pillows fue la agrupación elegida para el proyecto FLCL.

Formada por treintañeros dentro de la corriente denominada rock alternativo, con 14 producciones en su haber, este grupo es responsable directo de lo que podemos escuchar en FLCL Ost 1: Addict (21 cortes), FLCL Ost 2 (17 cortes) y The Pillows: Ride on Shooting Star (single). Entre los cortes sobresalen Last Dinosaur, Hybrid Rainbow, Ride on Shooting Star, Carnival y Little Busters .

LOS INVOLUCRADOS

Naota Nandaba

Escolar de 6°. grado, tiene actitudes mucho más maduras que el resto de sus compañeros a pesar de que es bastante tímido. Su hermano mayor es estudiante de intercambio en Estados Unidos, donde además perfecciona su estilo en el beisbol. Tiene una peculiar relación con Mamimi y sus dolores de cabeza, literalmente, comienzan a partir de que Haruko entra en su vida llamándolo Ta-kun.

Haruko Haruhara

Caótica, cafre de la conducción, adolescente, sirvienta, beisbolista, enfermera... ¿Alien? Nadie sabe de dónde viene o qué persigue pero la aceptan en sus vidas. Se une a la pelea cuando aparecen los monstruos, viaja alocadamente en su vehículo por toda la ciudad atropellando gente, en fin, es un desgarriate andando... ¿o no?

Kanchi

Robot con un monitor a manera de cabeza y una aureola sobre aquél. "Nace" de la frente de Naota y es adoptado como sirviente en casa del mismo por su carácter servicial. Tiene fuertes nexos con la Medical Mechanica Plant.

Mamimi Samejima

Tiene 17 años y aunque es novia del hermano de Naota, se empeña en jugar sensualmente con el chico, provocándolo constantemente y haciendo un remolino de sus emociones. Fumadora empedernida, adicta a los juegos de video y creyente de lo sobrenatural, comienza a sentir celos de la relación que poco a poco se forja entre él y Haruko. Adopta a Tak-kun, un gatito que encuentra en la ribera del río. Cree que Kanchi es un ser celestial.

Kamon Nandaba

Padre de Naota, a veces se comporta como un adolescente. Editor de fanzines, toma con gran calma todo lo que comienza a sucederle a su hijo e incluso adopta al Kanchi como ayudante refiriéndose a él como Terebi-kun.

Shigekuni Nandaba

El abuelo amargoso de Naota, es líder del equipo de beisbol Los Marcianos y ve con buenos ojos que Haruko sirva en su casa.

Eri Ninamori

Jefa del grupo escolar de Naota, a quien presiona para que participe en su obra de teatro. Quiere aparentar una madurez extrema para su edad. ¿Mencioné que una noche también intenta seducirlo?

Los compañeros de escuela de Naota y los miembros de la Oficina de Inmigración Interestelar completan el reparto.

IMAGENES CORTESIA DE FOKEMOTION

© GAINAX

¿Ya viste lo que trae la nueva revista HENTAI? ¡PIDELA A TU VOCEADOR!

LA SAGA

FAIRY FORCE

Saga 1 de 1

AVIENTAME A TU HERMANA

COMO ME GUSTA VENIR A PASEAR A LA PLAYA

PUES A MI LO QUE ME GUSTA ES EL "PAISAJE"

¿QUIERES VER COMO LE ATINO EN LA "CHOYA" A ESA "COSA" CON ESTA ALMEJA?

¿A POCO? ¡A VER! ¡AVIENTASELA CHAVO!

¡CHIRIMBAS!

MOLE

¡PERO QUE POCA MA...NERA DE PENSAR!

¿QUIEN FUE EL ·$&(()(%· QUE ME AVENTO ESA ALMEJA EH?

JI FUERON ESOS NIÑOS GOJI.

¡HIJOS DE... SOBEDIENTES!

¡AVIENTENME A SU HERMANA MAYOR, CONDENADOS!

ZOPAS

NO PUEDES NEGAR QUE SON MUY OBEDIENTES

PERO YO NO HABLABA DE LA HERMANA MAYOR DE LA "ALMEJA" AY.

¡SI ALGUNA VEZ TE HAS PREGUNTADO, CÓMO EL BOSQUE PUEDE MANTENER SU ARMONÍA, HAS DE SABER, QUE EXISTEN UNAS PEQUEÑAS CRIATURAS LLAMADAS HADAS Y DUENDES, QUIÉNES HACEN ESTO POSIBLE; PERO, COMO EN CUALQUIER PARTE, SIEMPRE HAY UN PELO EN LA SOPA, (SIN MALA INTENCIÓN).....

UN DÍA COMO CUALQUIERA, EN LO PROFUNDO DEL BOSQUE...

¡TE VOY A ENSEÑAR, COMO HAS DE BAILAR, COMO HACE EL SAPITO, DANDO BRIN..!

¡OH, VAYA, QUE FRUTA MAS EXTRAÑA, PARECE UNA JOYA!

¡PEGO, ÑAN ÑAM, NO LO ESG, ÑAM, ÑAM!

¿SEGURA ESTÁS? ¿¡DUENDE PEQUEÑA!?

¡¡¡AAY!!!

¡NOOO, SUELTEME, POR FAVOR, SUELTEME!

¡SILENCIO, QUE BUEN LÍO HAZ METIDO!

¡NOO, POR FA, BUUAAA!

MIENTRAS TANTO, EN UNA ALDEA DUENDE CERCANA, OLIVER Y YOLANDA, HADAS RECIEN GRADUADAS DE LA ACADEMIA DE DUENDES DETECTIVES, SE ENCUENTRAN LABORANDO ANIMOSAMENTE, AJENAS AÚN AL RAPTO DE HACE POCO.

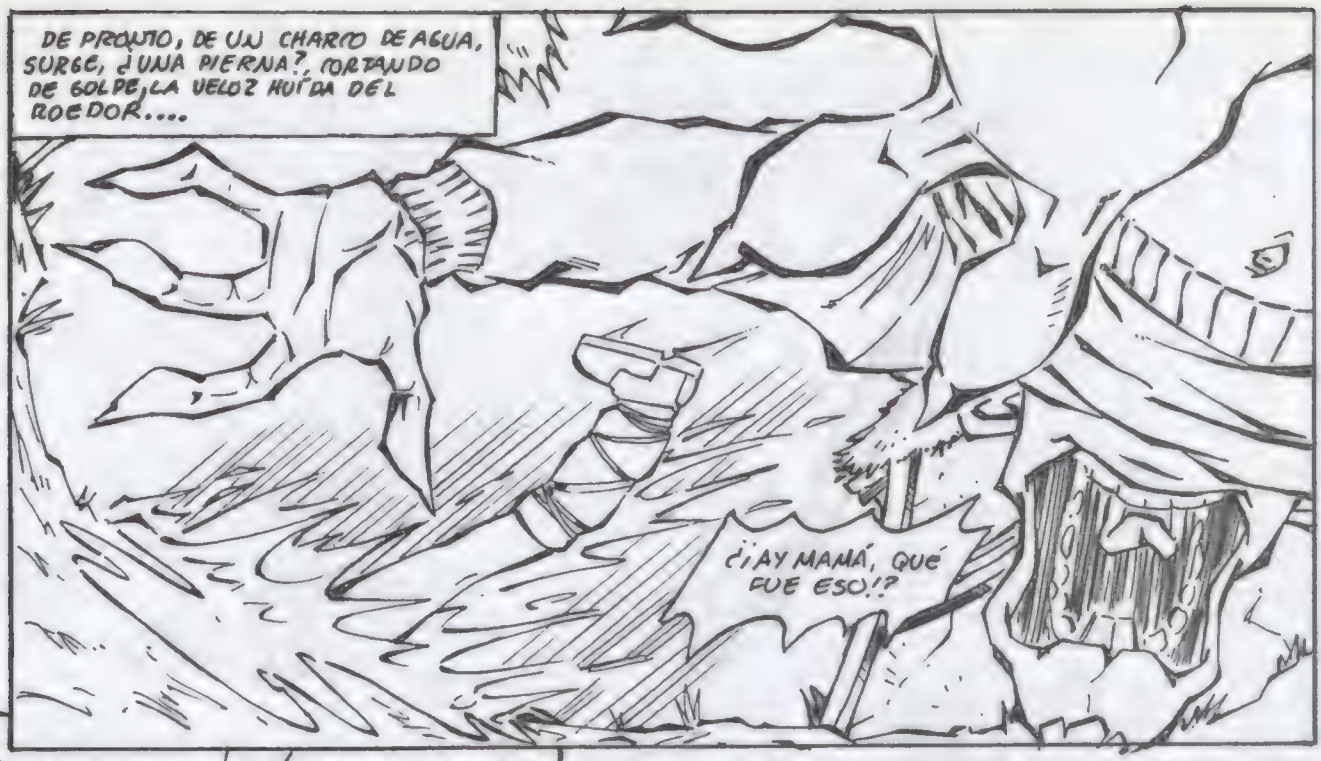
POR CIERTO, ESE DE LA PRIMERA PÁGINA, ERA UN TROLL, NO LO MENCIONÉ POR DESCUIDO.

¡ALTO, EN NOMBRE DE LA LEY, MALDITA RATA DE CAMPO!

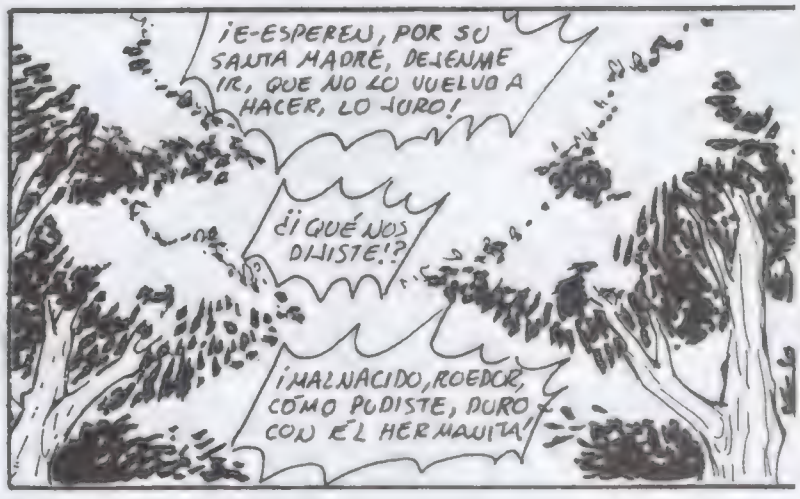
¡RAYOS, YA ME CANSÉ, Y NO HAY NINGUNA LUZ ENCENDIDA PARA PODER ALCANZAR A ESA RATA MISERABLE!

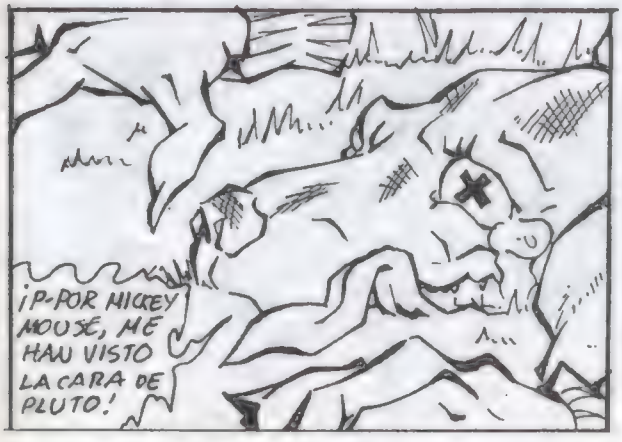
¡NADIE DE ESTE BOSQUE PUEDE CONMIGO, INGENUA, ASÍ QUÉ RESIGNATE!

¡MÍRAME, MIENTRAS ME PIERDO, JUA, JUA, JUA!


DE PRONTO, DE UN CHARCO DE AGUA, SURGE, ¿UNA PIERNA?, PATEANDO DE GOLPE, LA VELOZ HUIDA DEL ROEDOR....
¡¡AY MAMÁ, QUÉ FUE ESO!?

¡ESTO AMIGO, ES LA ÚNICA MANERA...
..EN QUÉ LA LEY PUEDE METER LA PATA!


¡E-ESPEREN, POR SU SANTA MADRE, DÉJENME IR, QUE NO LO VUELVO A HACER, LO JURO!
¡¡QUÉ NOS DIJISTE!?
¡MALNACIDO, ROEDOR, CÓMO PUDISTE, DURO CON ÉL HERMANITA!


¡P-POR MICKEY MOUSE, ME HAN VISTO LA CARA DE PLUTO!

¡EH, CHICAS, ME HAN DICHO QUE USTEDES SON DETECTIVES; NECESITO SU AYUDA, MI HIJA NO APARECE, Y TEMO QUE LA HAYAN... HEY! ¿YUJÚ, CHICAS?
¡UN MOMENTO, SEÑORA, AHORITA LA ATENDEMOS!

¡Y MÁS TARDE, CUANDO YA HAN EXPLICADO TODO LOS FAMILIARES DE LA VÍCTIMA!

¡NO PUEDO CREERLO, OLI; RECIÉN GRADUADAS, Y NO HEMOS PARADO DE TRABAJAR!

¡Y SEGÚN EL LIBRO, POR ESTO PODEMOS COBRAR 20 MONEDAS DE ORO!

¡IR-R-RECIÉN GRAD... BUENO, MIENTRAS MI HIJA REGRESE..... VIVA..... Y DE UNA SOLA PIEZA!....

¡AY NO, DIOS MÍO!

¿V-V-VEINTE MONEDAS?

¡HAGAMOS UNA PAUSA PARA PRESENTAR A LAS NENAS, ESTA ES OLIVER, LA MAYOR, RECIÉN GRADUADA DE LA ACADEMIA; SIEMPRE QUIERE SEGUIR LAS REGLAS DEL LIBRO, AUNQUE SACRIFIQUE POR ESTO SU "INSTINTO"; TIENE LA HABILIDAD DE TRANSPORTARSE A TRAVÉZ DE TODO LO QUE PRODUZCA LUZ, Y SE ENCARGA DE ADMINISTRAR LAS GANANCIAS...

Y ESTA ES YOLANDA, LA HERMANA MENOR, QUIEN NO PUDO GRADUARSE POR IRSE DE SPRINGBREAKER, ASÍ QUE ÉSTA DE PASANTE CON SU HERMANA; ELLA TIENE LA HABILIDAD DE TRANSPORTARSE A TRAVÉZ DE TODO LÍQUIDO!

¡POR CIERTO, ESTAS HABILIDADES SON SOLO PARA TRANSPORTE!

¡TRES HORAS DESPUÉS, EN EL LUGAR DE LOS HECHOS!.....
¡BUEEENO, YA REVISÉ LAS HOJAS, AHORA, MMM, CREO QUE....
¡OYE OLI, VEN A VER ESTO!
¿QUÉ?, ¡OYÉ, TE DIJE QUE NO TOCARAS NADA, PUEDES BORRAR EVIDENCIA!
¡ESO ES LO QUE BUSQUÉ, VENTE!
¡UNA HUELLA, PERO ESTO ES EVIDENCIA CIRCUNSTANCIAL, CUALQUIERA PUDO....
¡TROLL AIRE!
¿EN SERIO, "NIÑA ACADEMIA", Y QUE DICES SOBRE ESTO, EH?
¡AUSILIO ME TRANZO UN TROL! ¡SÍGAN LAS PATAS!,,,!
¡PLOCH!
¡AAHH!, ¿POR QUÉ HICISTE ESTO, OLIVER?
¡AVERIGUALO, TIPA LISTA!
¡Y ASÍ, DECIDEN SEGUIR LAS HUELLAS, QUE LAS CONDUCEN A UN LUGAR LIMPIO, PERO ALGO EXTRAÑO!

¡NO ENCONTRÉ MI CUCHILLO PASTELERO, PERO ESTE SERVIRÁ, JE, JE, JE!

¡MUY BIEN, DUENDECITA, ESTO LO DISFRUTARÁS MUCHO, TE LO ASEGURO!

¡¡MOMENTITO, QUÉ NO PUEDE RECONSIDERARLO PA...

¡JAMÁS, SUDÉ MUCHO CARGANDO...

¡NO TE ATREVAS A TOCARLA, BESTIA INMUNDA!

¡YA BASTA, DEJENLO, COMERÉ PASTEL, PERO YA NO LE PEGEN A MI PADRINO!

¡MOLES!

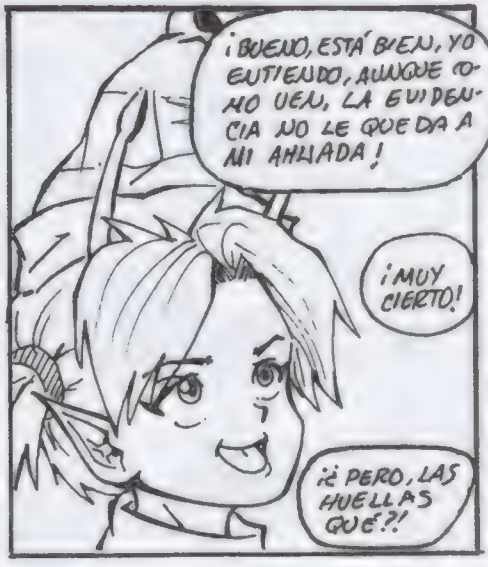
¡AAAARRGH, MAMÁ TROLLAA! ¿QUE ESTÁ PASANDO?

¡Y COMO VEN, ESTO LAS DEJÓ MUDAS DE LA IMPRESIÓN!....

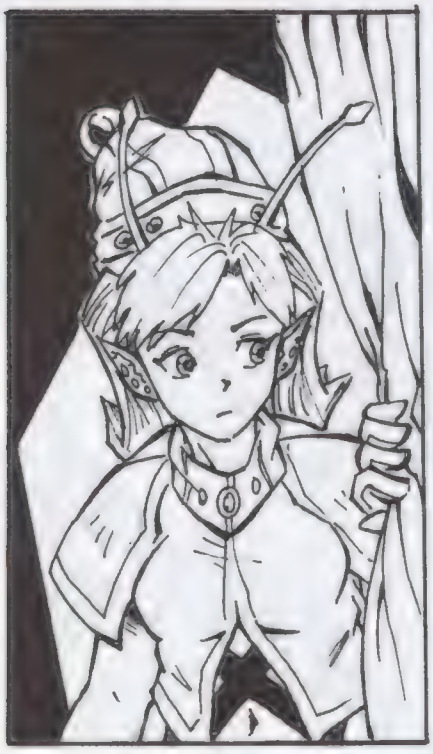
¡Y MÁS TARDE!...
¡VAYA, ASÍ QUE...

LO DEL CUCHILLO ERA PARA EL PASTEL, BUENO, DISCULPENOS POR.... LOS GOLPES... PATADAS... MORDISCOS... JE JE, GULP!
¡SE DEFIENDEN MEJOR CALLADAS, SEÑORITAS!

¡D-RVR CIERTO, YA LE DIJE QUE ESTE PASTEL ESTÁ BUENO, JE. JE?!

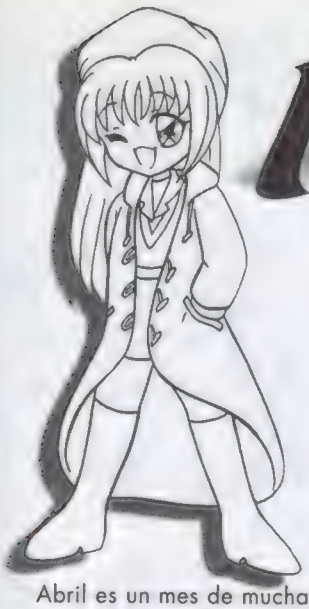

¡BUENO, ESTÁ BIEN, YO ENTIENDO, AUNQUE COMO UEN, LA EVIDENCIA NO LE QUEDA A MI AMIGADA!
¡MUY CIERTO!
¿¿PERO, LAS HUELLAS QUÉ?!

¡POR FAVOR, YA DEJEME IR SEÑOR, TENGO HAMBRE, BUAA!
¡CÁLLATE, QUE NO, DUENDE PEQUEÑA!
¡¿?!



¡A PROPÓSITO COMER TÚ LA PIEDRA, ASÍ QUE SOLTAR HASTA QUE DEVOLVERLA, Y YO MUY CONSIDERADO AL ABRIR AGUHUECO PARA AIRE!
¡AY, HABLE BIEN QUE ASÍ NO ENTIENDO!

¡DESPISTADO MC COY, AHORA VEO QUE PASÓ, OIGAN, NO VAYÁN A GOLPEAR A ESE....
¿EH, A DÓNDE SE FUERON?
¡OH, NO, RAYOS!
¡OIGAN! ¿QUÉ NO SABEN ESCUCHAR? ¡ESE ES EL TROLL MÁS DESPISTADO DEL MUNDO, DUDO QUE HAYA RAPTADO A PROPÓSITO A LA NIÑA!
¡NO PUEDO CREER QUE LAS HAYAN GRADUADO COMO DETECTIVES!, ¿EN QUÉ ESTARÍAN PENSANDO?
DESPUÉS DE TODO.....
¡VAYA CONFUSIÓN; BIEN, PERO LO RESOLVIMOS Y COBRAMOS, OLIVER!
¡Y TENEMOS TIEMPO PARA HACER ALGO MÁS!
¡AUXILIO, DIEZ MONEDAS A QUIEN ATRAPE A ESA INMUNDA RATA!
¿DIEZ MONEDAS DIJO; RATA INMUNDA?
¡¿TÚ DE NUEVO?!
¡AAAY, NO, MAMÁ, SON ESAS LOCAS!
¡DESGRACIADO ROEDOR, DURO CON ÉL, OLI!
¡¡¡NOOOOO!!!
¡Y ASÍ, TERMINA ESTE VISTAZO AL MUNDO DEL BOSQUE, AMIGOS, HASTA LA VISTA!.....
¡¡MOLE!!



NIPPON KANKOU

Por Yoshie Kiyota

Abril es un mes de mucha actividad, porque es cuando regresan a clase los niños. En Japón la competencia entre los estudiantes es muy grande; en algunos casos, para entrar a la mejor pre-primaria, los niños tienen que estudiar mucho y hacer exámenes de admisión, y al graduarse les espera otro examen de admisión para entrar a la mejor Primaria, y así conforme van avanzando tienen que estudiar muchísimo más para llegar a la mejor Universidad, tener un súper empleo y sobrevivir en un país tan difícil como Japón.

En Japón la competencia entre los estudiantes es muy grande.

Yo siento -y por lo que he visto en los noticieros de Japón- que uno de los motivos más importantes de por qué se suicidan los jóvenes, además de los rechazos y agresiones que hay entre familias y en la escuela, es que también tienen demasiada presión por los estudios y la verdad hasta cierto punto es comprensible. Algunos jóvenes (no digo que todos, porque cada quien es diferente) se la pasan estudiando obligados por los padres casi toda la infancia, sin poder jugar libremente, si no pasan los exámenes de admisión sienten que el mundo se los acabó y que van a ser unos vagabundos incomprendidos para toda la vida, y aunque estudien en las mejores escuelas, por como esta la situación en todo el mundo es muy difícil conseguir un buen empleo. Así hay muchos que se decepcionan de la vida y empiezan desahogar toda la frustración y depresión haciendo o pensando cosas inmorales como asaltos, violaciones, prostitución, asesinatos y en un grado mayor...suicidio. Es muy difícil comprender algo así y nosotros podemos pensar que para todo hay solución, pero todos sentimos y sufrimos en distintos niveles y tal vez para ellos hacer ese tipo de cosas es una forma de escaparse de la realidad.

Los jóvenes de 3° de preparatoria escriben en una hoja tres universidades a las que les gustaría entrar como opción y cada uno tienen una plática privada con el maestro del salón para aconsejar al alumno, dependiendo de la calificación, en que universidad tiene mas posibilidades que la acepte y sobre eso empiezan a estudiar para los exámenes de admisión ya sea solo, con amigos, contratando a un maestro privado, yendo a una escuela de estudios o todas al mismo tiempo.

Ya llegando el momento los alumnos tienen que solicitar unos documentos para tener derecho de hacer los exámenes de admisión y pagar aproximadamente de 30,000 a 35,000 Yen (3,000 pesos más o menos).

Hay 3 tipos de exámenes que tienen que presentar los alumnos (estos también cambian dependiendo de las escuelas):

Idioma extranjero.
Materias de las especialidades.
Examen oral.

Dependiendo de las escuelas (gobierno o particular) y especialidad, cambian las fechas de los exámenes, entregas de las calificaciones e inscripciones. Las dos cuentan con un excelente sistema de estudio y, los que se gradúan, con muy buena preparación.

Ahora les voy a mencionar algunas Universidades famosas de Tokio:

TOKYO DAIGAKU
KEIOU DAIGAKU
SHOUWA DAIGAKU
MEIJI DAIGAKU

Uno de los motivos más importantes de por qué se suicidan los jóvenes es que también tienen demasiada presión por los estudios.

Ciencia

CIENCIA LOCA

Por Lobo

Muy bien, llegamos al último tema dentro de la Ciencia Ficción en manga y anime, un tema sin el cual -dicho sea de paso- no existiría la Ciencia Ficción como tal. Nos referimos a la Ciencia Enloquecida, cuyos mayores representantes son todos esos adorables científicos locos sin cuyas excentricas creaciones los relatos científico-ficcionales serían bastante insípidos.

Una prueba de que la Ciencia Enloquecida ha sido la sal y la pimienta dentro de la Ciencia Ficción es que sin ella no existirían las naves interplanetarias, sin las cuales los viajeros siderales no podrían explorar el basto universo. Eso sin contar los robots, armas láser, clones, máquinas del tiempo, mutantes y demás linduras que las desquiciadas mentes de los científicos locos (y no tan locos) idean para deleite y entretenimiento de los fans de la Ciencia Ficción.

Por alguna razón se ha estereotipado al científico loco o excéntrico como un viejito de ademanes desquiciados y que siempre usa una bata de científico y lentes. El científico loco parece en vivir obsesionado con la idea de dominar al mundo, claro que hay algunos más locos que simplemente se conforman con imitar o superar la obra de Dios, ya sea creando aparatos que controlen el clima, la gravedad o el tiempo. Si el científico loco es más osado (o más loco), deseará re-crear la mejor obra de Dios o sea la vida (ya sea humana o animal). Esto da pie a la creación de "imitaciones" de la vida las cuales tienen la fachada de robots, androides, bebes de probeta, hasta llegar al máximo éxito de la re-creación de la vida o sea, la clonacion.

Si señor, los científicos locos y la ciencia enloquecida son la sal y la pimienta de la Ciencia Ficción, aunque realmente no entiendo por qué la mayoría sólo tienen una obsesion ¡Tratar de conquistar al mundo! (¡Nerf!)

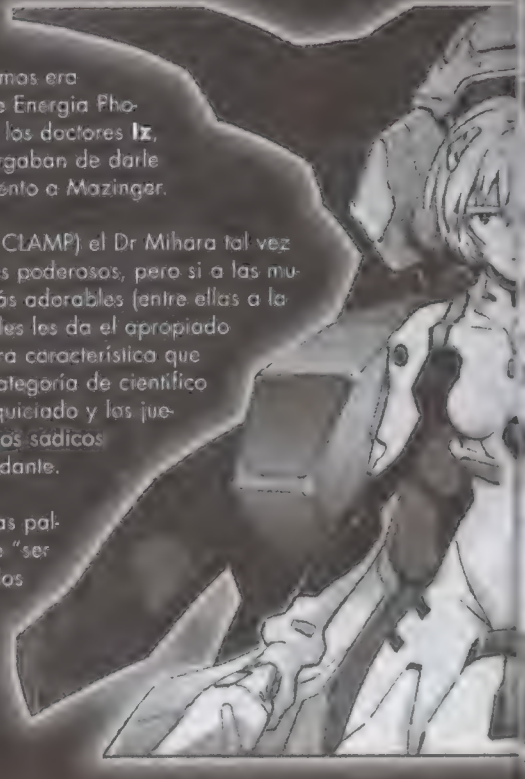
EL NIÑO ROBOT LE DIJO A SU ABUELA.... En el anime y el manga a los científicos excéntricos se les ha dado una muy variada representación. Por supuesto están aquellos que quieren hacer del mundo su reino, aunque claro también están los científicos buena onda que sólo buscan ayudar a la humanidad (y ganarse un premio Nobel de paso).

Como siempre **Ozamu Tezuka** dio algunas ideas de cómo debían ser los científicos locos, sus genios excéntricos siempre son viejitos de rostros duros o bonachones, algo distraidos y que siempre ponen a la ciencia como la solución a todos los problemas, ¿o acaso no fue un científico el que creo a **Astroboy** para "sustituir" a su hijo muerto? Este cliché del científico que crea hijos artificiales sería reutilizado por otros mangakas, como en el caso de **Go Nagai** que en su manga **Cutey Honey** muestra como el Dr Kisaragi construye a una adorable hija a la que llama Honey Kisaragi, y que con el tiempo se convertiría en la adorable guerrera Cutey Honey. Tambien **Akira Toriyama** nos da su propia versión de niña robot en el **Dr. Slump**, en donde un despistado científico crea a la pequeña, hiperactiva y escatológica Arale, la cual le trae más angustias que alegrías a su pobre creador.

Como ya se ha mencionado por lo general se le estereotipa al científico loco como un viejito de bata, digamos que para resaltar su aire de genio al usar un uniforme distintivo. Entre los personajes que han usado con distinción la bata de científico tenemos por supuesto al **Dr. Kabuto**, cuya mayor creación fue **Mazinger Z** además de ser, junto con el **Dr. Yumi**, uno de los descubridores del japonio y la energía photon. El Dr. Yumi ademas era el director del Centro de Energia Photoatomica, sin olvidar a los doctores **Iz**, **Biz**, y **Diz** que se encargaban de darle hojalatería y mantenimiento a Mazinger.

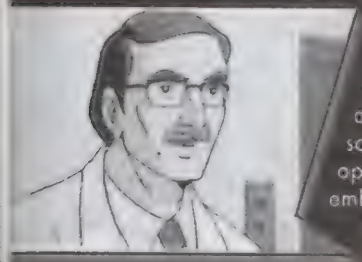
En **Angelic Layer** (de CLAMP) el Dr Mihara tal vez no creo a los robots mas poderosos, pero si a las muñequitas de combate más adorables (entre ellas a la linda Hikaru), a las cuales les da el apropiado nombre de Angeles: Otra característica que le da al Dr Mihara la categoría de científico loco es su caracter desquiciado y los juegos excéntricos y castigos sádicos que le impone a su ayudante.

Pero los que se llevan las palmas en cuanto a eso de "ser superiores a Dios" son los científicos de NERV, los cuales en **Neon Genesis Evangelion** (de Estudio Gainax), entre otras lindu-



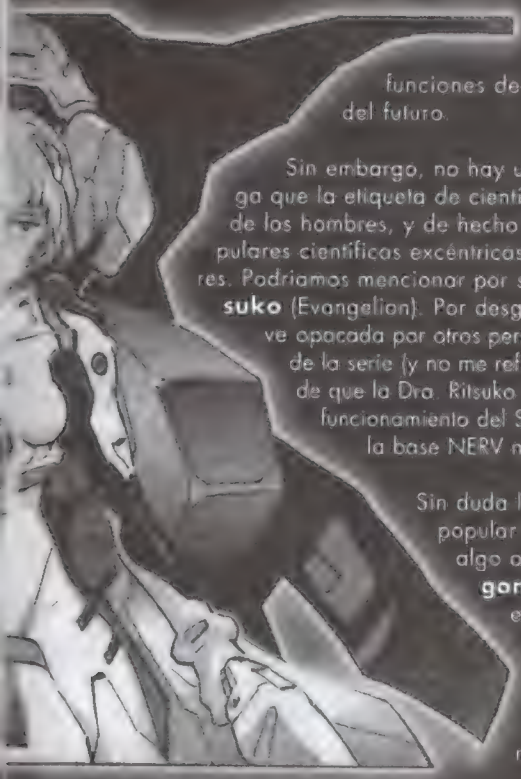
Ficción XII

ras, reducen a un Ángel (Adam) a nivel embrional, ademas de crear armas para combatir a otros Ángeles, entre las cuales su máxima creación son los clones de Adam conocidos como Unidades Evangelion. Ya que hablamos de la clonación, no debemos olvidarnos de **Rei Ayanami**, la cual es creada combinando la sangre de Lilith con el A.D.N. de la Dra. Ikari, lo cual da pie a una de las más grandes polémicas al respecto de la ciencia enloquecida; el uso (y abuso) de la clonación.



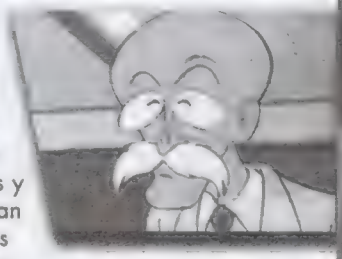
NO TODO ES LO QUE PARECE. Algunas historias de manga y anime han demostrado que no sólo los viejitos de bata y lentes pueden ser considerados científicos locos. Algunos personajes de anime para nada tienen la apariencia de genios científicos, y sin embargo sus locas creaciones los ponen a la altura de los más locos genios científicos ¿O será de los más geniales locos?

Por supuesto tenemos al ya mencionado Dr. Slump el cual, a pesar de ser un genial científico, su apariencia de perdedor idiota y su cara de baboso nos dan a entender todo lo contrario. Tambien tenemos al Profesor **Inukai** (en **Corrector Yui**), quien ha pesar de su apariencia de profesor de escuela es el creador de la Red-Com, la cual es la responsable de controlar casi todas las funciones de la vida en el mundo del futuro.



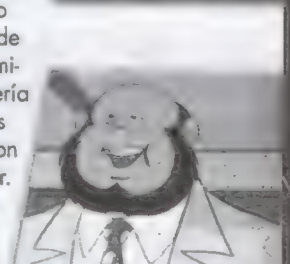
Sin embargo, no hay una regla escrita que diga que la etiqueta de científico loco sea exclusiva de los hombres, y de hecho algunas de las más populares científicos excéntricas del anime son mujeres. Podríamos mencionar por supuesto a la **Dra. Ritsuko** (Evangelion). Por desgracia su presencia se ve opacada por otros personajes mas carismáticos de la serie (y no me refiero a Pen-Pen), a pesar de que la Dra. Ritsuko es responsable del buen funcionamiento del Sistema MAGI sin el cual la base NERV no podría existir.

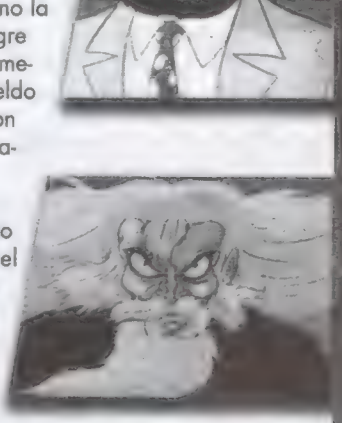
Sin duda la genio científica más popular es la atractiva aunque algo odiosa **Bulma** (en **Dragon Ball**), la cual hereda el genio científico de su padre (al cual no considero genio loco, sino distraido). Entre las creaciones más destacadas de Bulma están el Radar del Dragón y la Máquina del Tiempo. Lo que coloca a Bulma en la categoría de genia excéntrica es que por lo general los científicos locos se preocupan tanto por como deben crear algo que no se preocupan en si deben crearlo, y ciertamente cuando Bulma creó el Radar del Dragón y la Máquina del Tiempo no se preocupó mucho que digamos en los problemas que traerían sus creaciones.



Washu (**Tenchi Muyo**) y Kaolla Su (**Love Hina**) son otras dos científicas excéntricas que tienen varios puntos en común: Aman crear aparatos extravagantes, por no decir peligrosos, viven en casas llenas de chavas bellas y un solo chico, y siempre andan haciendo volar sus respectivas casas con sus locas creaciones. Aparte Kaolla es la única chica de trece años que es al mismo tiempo una estudiante de secundaria y una genio científica.

Por supuesto son muchos los científicos locos que desean conquistar al mundo, pero al que podríamos considerar ya clásico es al desquiciado **Dr. Infierno**, el cual con ayuda de sus brutos mecanicos deseaba dominar toda la Tierra. En este punto sería interesante saber si los genios locos que intentan conquistar al mundo son super ricos. Sólo pónganse a pensar. ¿De dónde sacaba el Dr. Infierno la "lana" para construir tanto mugre robot? Eso sin contar que a lo mejor también debía pagar su sueldo al Conde Decapitado y al Baron Ashler, ¿o acaso estos tipos trabajaban de a gratis?





Con este tema ponemos punto final a la Ciencia Ficción en el manga y el anime. En el próximo **Para Interpretar el Manga** daremos comienzo a otro interesante tema: Los Clichés.

¡OTAKU POR SIEMPRE!

Love Hina © Ken Akamatsu
Evangelion © Estudio Gainax
Mazinger Z © Go Nagai
Angelic Layer © CLAMP

EL ORIGEN

DE JERRY SIEGEL Y JOE SHUSTER

Por Alejandro Muñoz Trejo

¿Es un avión? ¡No! ¿Es una bala? ¡No, tampoco! ¿Es un pájaro? ¡No, es Superman! ¡Vaya!, así más o menos iniciaban las aventuras del Hombre de Acero en los cómics, pero... ¿qué sabemos sobre el origen de sus creadores, **Jerry Siegel** y **Joe Shuster**? Ah, pues éste es el tema de nuestro reporte de hoy.

Pero vamos con calma y veamos cómo inicia esto. Para comenzar la aventura nos situaremos en el año de 1864, en el México de antaño, cuando llega a nuestro país el señor Giusepe Chiarini con las primeras compañías de circo.

Para 1888, la compañía de circo conocida como Ataide Hermanos llegaba a nuestro país con la idea de formar espectáculos con grupos de artistas ambulantes, emigrantes de varios países.

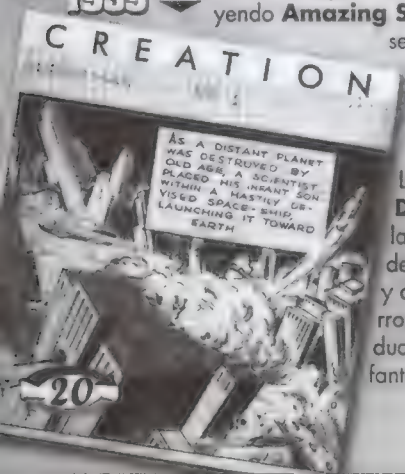
Es en este tipo de eventos que los hombres musculosos y de amplios pectorales empezaron a ser la sensación en diversas partes del mundo, no sólo por el uso de su fuerza física, sino por su simple presencia.

En el año de 1900 los circos representaban toda una institución familiar y tenían el único propósito de presentar actos de artistas ambulantes. A través de mucho estudio y disciplina se convierten en un ejemplo y obtienen logros y reconocimientos de orden internacional y nacional.

JOE SHUSTER Y JERRY SIEGEL

Jerry nació en 1914 y fue alumno del Instituto Glenville High School. **Shuster** era nativo de la ciudad de Toronto y se acababa de cambiar de vecindario. Siegel lo buscó al enterarse de que el recién llegado era un artista del dibujo. Siegel afirmaba al referirse a su camarada: "Joe y yo éramos tremendos fans de la ciencia-ficción". También compartían su gusto por las publicaciones de las revistas de este género, incluyendo **Amazing Stories** y **Weird Tales**. A la vez se encontraban fascinados y atrapados por las películas de este género, los libros de pulp fictions y los comics strips.

A pesar de la opresión que ejercían diversos medios de comunicación en apoyo a los dibujantes, en 1961 los dibujantes creadores del Hombre de Acero pasaban por difíciles situaciones económicas.



Las películas del cine mudo de **Douglas Fairbanks**, así como las historietas de cómics y las tiras de **Buck Rogers**, de Alex Raymond, y de **Tarzan**, de Edgar Rice Borroughs, son lo que les permite introducirse en el mundo de la ciencia y la fantasía.

Durante los años de la gran depresión, en 1920, los artistas se esforzaron por trabajar como negros. Ambos habían tenido la experiencia de laborar para los diarios escolares de sus escuelas. Joe inició su trabajo de dibujante monero para la escuela de Glenville Torch; por otro lado, el señor Jerry compartía con Joe ese estilo similar de plasmar en sus dibujos algunas temáticas y formas de dibujar.

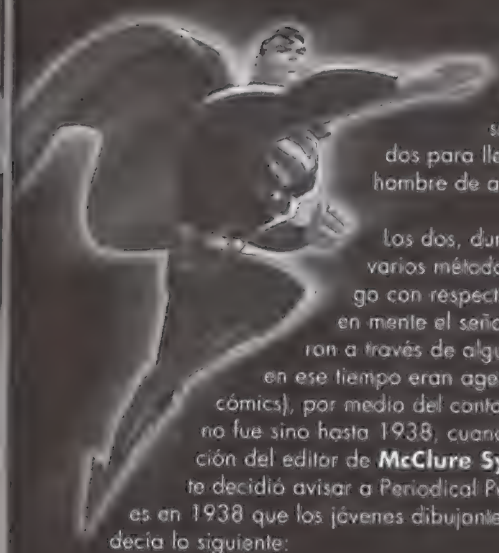
Por cierto, ¿se fijaron en algo curioso? Glenville se convertiría más tarde en la ciudad de **Smalville**, ¿a poco no? Bueno, entre sus muchas contribuciones a la historieta está su dibujo en una serie de cartones cortos, sobre **"Goober the Mighty"**. También, realizaron una parodia del hombre mono, llamado **Tarzan**... ¡vaya bromas las que ellos realizaban! En realidad, no eran muy chistositos; sus bromas de alguna manera llevaban una equivalencia de los seres musculosos y agresivos. Algunos dicen que los hombres de circo fueron los primeros bocetos de Superman.

Las bromas de los autores se debían a que retrataban lo que demostraba en ese entonces la energía sobrehumana. Los hombres de circo sirvieron como un boceto del llamado superhombre. Para 1930, la idea de realizar un superhombre había sido trabajada.

En 1932 (¡ta ta ta ta, poder canino!... perdón) entra **Superman**. Se dice que el autor, Don Jerry Siegel, una de esas noches se desveló en la casa de sus padres al empezar a imaginar y a concebir la idea de que un hombre poderoso encarnaría en un hombre llamado Sansón. Pero como Sansón era ya toda una marca de héroe registrada en Atenas, Grecia, para llamar más la atención de su colega decidió que un hombre musculoso entrara levantando a otro, pero que el primero ignorara de manera olímpica a un tipo malencarado que le apuntaba con una ametralladora.

Algunos otros al dar sus versiones de los hechos, afirman que al principio Superman fue creado, en parte, del lado de los héroes. Otros opinan que de plano empezó su carrera como un supervillano. Lo cierto es que sus creadores, Jerry y Joe, lo concibieron como un ser de la ciencia-ficción que narraba la historia de un hombre común y corriente que se transformaba en un superhombre dotado; después, en un villano loco... ¡nadie sabe, nadie supo! Pero en 1927 la historia original de Superman es la real, en ella le son otorgados superpoderes por el científico loco. Muy parecido a lo de Luthor, ¿no?

Siegel Y Shuster eran también reconocidos por ser retraídos, tímidos y apartados de la vida del mundo juvenil; fuera de lo que eran sus mundos de la fantasía y la ficción eran, para ser exactos, poco atléticos; por medio de sus sueños se centraban en poder levantar pesas. Siegel y Shuster, empezaron a ser reconocidos como los clásicos nerds, las chicas eran su mayor ilusión, pero también su gran parte de sueños reprimidos y empezaban a manifestar omnipotencia por estos eventos. Así comenzaron a forjarse las características de Superman; por un lado Joe imaginaba a un hombre de poder ilimitado, y algunos hasta opinaban que Shuster tomaba a Siegel como medio



para poder canalizar muchos de sus deseos reprimidos para llegar a la visión final del hombre de acero, **Superman**.

Los dos, durante algunos años y por varios métodos, trataron de publicar algo con respecto al personaje que tenía en mente el señor Jerry Siegel. Lo intentaron a través de algunos sindicatos (los cuales en ese tiempo eran agencias distribuidoras de los cómics), por medio del contacto con los periódicos, y no fue sino hasta 1938, cuando lograron llamar la atención del editor de **McClure Syndicate**. Él, amablemente decidió avisar a Periodical Publications, Inc. Sullivan, y es en 1938 que los jóvenes dibujantes reciben una carta que decía lo siguiente:

"Empiecen inmediatamente, trece páginas para la revista **Action Cómics**. Me gustaría tener los dibujos de la revista dentro de tres semanas, si es posible... ". Fue en febrero de 1938, cuando los dibujantes por fin lograron modificar los dibujos ideados para el diseño de prensa, y por primera vez aparecieron su diseño y elaboración de Superman para los comic books.

Nadie, a excepción de dibujantes como Jerry y Joe, tenían fe en Superman.

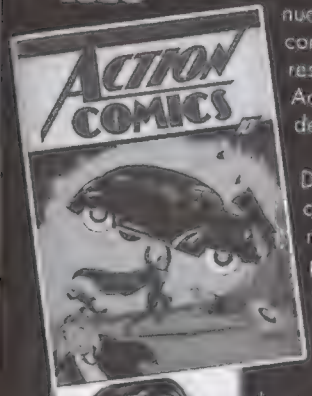
Nadie, a excepción de dibujantes como Jerry y Joe, tenían fe en Superman. El editor **Jack Liebowitz** tomó la decisión de publicar sus aventuras un "puro accidente", hasta que el también editor **Vincent Sullivan** afirmó que dichas historietas le parecían interesantes. La publicidad de SUPERMAN se debió a lo que en mercadotecnia se consideró un experimento que no necesitó de mucha promoción y publicidad.

Siegel Y Shuster eran también reconocidos por ser retraídos, tímidos y apartados de la vida del mundo juvenil.

LOS QUINCE MINUTOS DE GLORIA

Después del debut de Superman en la revista de **Action Cómics**, Jerry recuerda de manera breve: "Hubo un largo tiempo en el que hubo un largo silencio ante la respuesta de Superman en el mercado, hasta que nos enteramos de que nuestra creación era un éxito. La compañía de comics opinaba que los lectores no buscaban la revista de Action Comics, sino la revista de **Superman**".

1938



Después de la venta del décimo primer número el fenómeno de las masas era llamado Superman, pero el éxito fue una cuestión bien planeada; desde la distribución de esta revista su editor, el señor Jack Liebowitz, se mantuvo administrando el número de los ejemplares en los puestos, incluso mostró alguno de los personajes de otras historietas para saber si el éxito no era resultado de la casualidad. Después de este acontecimiento, Superman rebasaba el millón de copias vendidas.

Jerry Siegel y Joe Shuster vieron el éxito de su primera historieta en una publicación nacional, hasta que hizo su debut el 6 de enero de 1939. Continuó la publicación de la aventura en la tira dominical el 5 de noviembre del mismo año, hasta que en 1966 dejó de publicarse para volver a circular tiempo después, desde1977 hasta 1983. Esta historieta llegó a convertirse en una de las más vendidas, con tirajes de hasta 20 millones de copias, y por medio de la publicación de la tira en prensa se logró su franquicia.

Con el tiempo, la compañía de **National Publications** se convirtió en la compañía de cómics de **DC Cómics Inc.**, una empresa subsidiaria de la compañía de la **Warner Bros.** y Supemán generó más ganancias de las que Jerry y Joe habían anticipado con la creación de su personaje. Desgraciadamente, con el transcurso de algunos años, la compañía de DC no llegó a acuerdos con los dibujantes, por lo que durante más de 60 años se quedaron sin el pago por la elaboración de su trabajo. ¡Fue horrible, fue horrible!

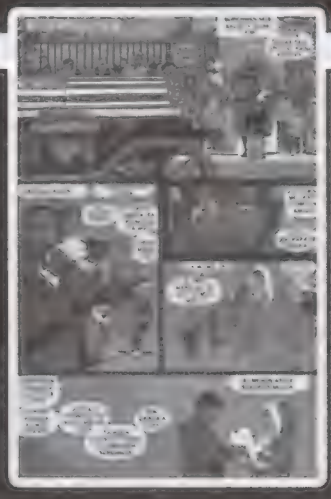
A pesar de la opresión que ejercían diversos medios de comunicación en apoyo a los dibujantes, en 1961 los dibujantes creadores del Hombre de Acero pasaban por difíciles situaciones económicas; además del pleito que tenían con la empresa DC Comics, el diario **New York Times** decide entrevistarlos debido a esta situación y logra conmover a la opinión pública.

La víspera de la Navidad de 1975, por medio de pláticas y negociaciones los dibujantes, la compañía de Warner Bros y la DC Comics, lograron ganar un acuerdo mediante el cual la empresa se comprometió con los dibujantes para pagarles la suma de $20,000 dólares anuales a los autores con el fin de garantizar su seguridad hasta el fin de sus días. El acuerdo llegó a buenos términos al grado de que en 1991, al morir Jerry, el acuerdo se siguió respetando y el beneficio por los derechos autorales de su obra se hicieron extensivos a los inmediatos herederos de los dibujantes del Hombre de Acero.

© DC Comics

Algunos dicen que los hombres de circo fueron los primeros bocetos de Superman.

EL ÚLTIMO HIJO



"Durante años, se hablará del poder de estos últimos golpes... de cómo todos sintieron un temblor destructivo.
Se recordará el enorme cráter que resultó de la fuerza de los impactos.
Pero sobre todo, se recordará tristemente...
Como el día en el que el más noble de los seres, el más valiente... cayó vencido.
Pero ya es tarde. pues éste es el día... en que Supermán ha muerto".

Hace ya algunos años la compañía DC Cómics decidió que debido a la muerte de Joe Shuster, este merecía un homenaje. Es así como surge la idea de darle muerte a El Hombre de Acero

Tal vez estas líneas no signifiquen mucho para algunos, pero para otros (como yo) son muy significativas ya que con estas palabras es como se daba a conocer que el último hijo de **Kriptón**, **Kal-el**, fallecía un día de Septiembre a las 6:23 a manos de Doomsday, un ser despiadado que derrotó a la **Liga de la Justicia**, destruyó Metrópolis, y mató a cientos de personas... sin una razón aparente.

¿DÓNDE ESTABAS HACE 10 AÑOS?

Algunos se preguntaran a que se debe esta tan dramática entrada y la respuesta es simple; hace ya algunos años (en 1992), la compañía **DC Cómics** decidió que debido a la muerte de **Joe Shuster** (uno de los creadores de Supermán), este merecía un homenaje. Es así como surge la idea de darle muerte a El Hombre de Acero y es en 1993 que se decide que El Hombre del Mañana moriría; pero esa misión no era para cualquiera, no, la muerte de Supermán debería de ser una injusticia, remarcada por la perdida de uno de los más grandes campeones de la justicia, así que personajes como **Lex Luthor**, **Brainiac**, **Lobo**, **Darkseid**, y un sin fin más perdieron la oportunidad de poder mandar al otro mundo al Chico de Metrópolis, ya que esta victoria se la adjudicó un ser de nombre Doomsday, de origen e intenciones desconocidas, pero que serían reveladas posteriormente.

FUNERAL PARA UN AMIGO

Después de una intensa batalla contra la incontenible bestia y de la destrucción de **Metrópolis** Supermán muere al mismo tiempo que Doomsday, dejando un hueco demasiado grande para que algún superheroe lo llenase, y así es como una legión de héroes le rinden tributo de una manera u de otra. Con su campeón muerto, Metrópolis cae presa de las bandas y de una terrible depresión que no encuentra forma de salir de ella y por si esto no fuera suficiente **Jonathan Kent** cae presa de un paro cardiaco. Al borde de la muerte Jonathan recupera el alma de su hijo para traerla del otro mundo, y en ese momento aparecen cuatro Supermanes, de los cuales tres de ellos aseguran ser el verdadero: El Ultimo Hijo de Kriptón, de nombre **El Erradicador**; El Hombre del Mañana, conocido como **El Cyborg Supermán**; El Chico de Metrópolis, mejor conocido como **Super-Boy**; y por último tenemos a un hombre que decide rendir tributo a Supermán cuidando las calles, John Henry, conocido como **El Hombre de Acero**.

LA CALMA QUE PRECEDE A LA TORMENTA

Con la aparición de estos cuatro Supermanes se desata un sinfín de eventos que van desde las peleas de audiencia por parte de las televisoras, los pleitos legales por el uso del logo y el nombre de Supermán, pasando por las peleas entre los tres Supermanes quienes aseguran ser el verdadero, pero todo esto terminará en una catástrofe que costará la vida de miles de personas: La víctima, **Ciudad Costera**, el autor, El Cyborg Supermán y un extraterrestre de nombre **Mongul**, quienes deciden destruir la Tierra y convertirla en una ciudad llamada **Ciudad Motriz**.

DE ENTRE LOS MUERTOS

Como si de un milagro se tratara, el verdadero Supermán regresa de entre los muertos para seguir protegiendo a sus seres queridos y ponerle fin a la

Un enorme equipo de titanes desarrollaron lo que ha sido una de las muertes más significativas, La Muerte de Supermán.

DE KRIPTÓN

Por Aldo Gómez

Después de una intensa batalla contra la incontenible bestia y de la destrucción de Metrópolis Supermán muere al mismo tiempo que Doomsday, dejando un hueco demasiado grande para que algún superhéroe lo llenase.

ambición del Cyborg. ¿Qué cómo fue que resucitó? todo fue obra del Erradicador, quien era un sistema de armas Kriptoniano, el cual construyó la **Fortaleza de la Soledad** y después de una batalla contra Supermán logró preservar su energía en la matriz, gracias a la intervención de los robots de la Fortaleza, y por medio de los bancos de datos se enteró de la muerte de Supermán y vio en ella la oportunidad de tomar el cuerpo de Kal-el, pero no lo logro y solamente reafirmó los recuerdos de Supermán en si mismo, ademas de que su cuerpo no era perfecto ya que sus ojos eran sensibles y no podía tomar energía del sol, así que tomando parte de la tumba logró construirse un cuerpo con la imagen de Kal-el y se llevo el cuerpo para meterlo en la matriz y así poder abastecerse de energía, pero no contaba con que de alguna manera la matriz reviviese a Supermán.

Al borde de la muerte Jonathan recupera el alma de su hijo para traerla del otro mundo.

Como si de un milagro se tratara, el verdadero Supermán regresa de entre los muertos para seguir protegiendo a sus seres queridos y ponerle fin a la ambición del Cyborg.

LOS HOMBRES DETRÁS DE LA MUERTE DE SUPERMÁN

De acuerdo, tal vez fue muy emotiva la reseña que acaban de leer, pero no me negarán que a raíz de la muerte de Supermán se marcó una pauta enorme en el mundo de el cómic ya que se estaba matando a uno de los mas grandes héroes de todos los tiempos (o por lo menos uno de los más conocidos) y es así como un enorme grupo de hombres se dieron a la tarea de matar a Supermán, los cuales están divididos de la siguiente manera:

En **La Muerte de Supermán**, el guión estuvo a cargo de Dan Jurgens, Jerry Ordway, **Louise Simonson** y **Roger Stern**. El dibujo fue de: **Jon Bogdanove**, **Jackson Guice**, y **Dan Jurgens**.

En **El Mundo Sin Supermán** fué de la siguiente manera: En el guión: **Dan Jurgens**, **Karl Kesel**, **Jerry Ordway**, **Louise Simonson**, **Roger Stern**. En el dibujo: **Jon Bogdanove**, **Tom Grummett**, **Jackson Guice**, **Dan Jurgens**, **Walter Simansan.**

Como se podrán dar cuenta, un enorme equipo de titanes desarrollaron lo que ha sido una de las muertes más significativas, La Muerte de Supermán.

© DC Comics

Conexión Manga

Por Angel Princess y Goji

Hola a todos, otakus de corazón. Me alegra que cada vez existan más seguidores del anime y el manga,. Que su gusto por esta forma de expresión japonesa no decaiga, ¿eh? ¡Cooomenzamos!

Mandamos muchos saludos a nuestra amiga Kendy, la cual nos escribe desde Yucatán. Kendy, muchas gracias por incluir la letra de una de las canciones de Ranma en tu carta (aunque un dibujo de Ukyo en traje de baño hubiera sido mejor) No empieces, Goji. Kendy, sobre tu duda acerca de que significa el nombre de Pikachu (¿ya van a empezar a hablar del ratón anémico?) ¿Por que anémico? (por lo amarillo, ¡bua-ja-ja!) Payaso. Como decía Kendy, hay muchas versiones de lo que significa Pikachu, así que en cuanto sepamos cual es la correcta, lo diremos (pues yo tengo mi propia versión de lo que significa Pikachu) La cual no podemos publicar por ser tan grosera. Amiga Kendy, para terminar con tu duda hasta donde sabemos Pikachu no significa 100 veces más que Dios, como comentas que dicen algunos rumores y a fin de cuentas los rumores sólo son eso. Tú sigue disfrutando de tus animes favoritos y que el mundo siga girando (y ya "chole" de Pikachu, ¿no?) Sangrón.

Chao, amiga Kendy.
Kendy Georgina Herrera E.,
Mérida, Yucatán.

Desde Zapopan Jalisco nos escribe Víctor Alejandro Gil, el cual felicita a Conexión Manga por el especial sobre Saint Seiya (52) y pide que publiquemos artículos sobre otras series de Kurumada. Víctor, gracias por tus felicitaciones, veremos si podemos publicar más información sobre las obras de Kurumada (las cuales parecen ser siempre pan con lo mismo) Sangrón. Esperamos hablar de las series que sugieres como son ¡Oh, Mi Diosa!, Gran Mazinger y Guerreras Mágicas. Ah, y dile a tu hermana que ya hemos publicado información sobre Yu-Gi-Oh! como lo pidió (CM 65 y 66), sólo aclárame una duda Víctor; ¿a que te refieres con eso de que la foto que mandó tu hermana es para Goji? Yo no vi ninguna foto en tu cart...? Un momento, ¿Goji, tú sacaste la foto de la carta? (oye, la foto era para mi. Víctor, ¿puedo llamarte cuñado?) ¡Goji! (es que su hermana está...) ¡Basta, dragón! En fin, sayonara, Víctor.

Víctor Alejandro Gil Herrera,
Zapopan, Jalisco

Nuestro amigo Juan Carlos García nos escribe desde Querétaro, Querétaro y comenta que Conexión Manga es la mejor revista que ha leído (a-ja) ¿A-ja, qué? (cuando escriben halagos así es que van pedir muchos favores.) Payaso. Juan, sobre tus peticiones (¿ves? ¿Qué te dije?) Ya, Goji. Como decía Juan, sobre escribir artículos de las incoherencias de tus series favoritas, como habrás visto ya lo hemos hecho con Dragon Ball y Sakura, aunque también tenemos en la mira a Digimon y Pokémon (esas las escribo yo, ñaca, ñaca.) Dragón malo. Sobre tu sugerencia sobre escribir el final de algunos animes, esto sólo lo hacemos cuando sabemos de antemano que los otakus no tiene otro medio para saber el final de, por ejemplo, Evangelion (como te gusta echar tanto rollo.) Grosero. Juan, tomaremos en cuenta tus sugerencias para hablar de los videojuegos Metal Slug y Marvel vs Street Fighter y aunque sea un poco tarde te mando una felicitación y un abrazo por tu cumpleaños número 13. ¡Hasta pronto, Juan!

Juan Carlos García Hernández,
Querétaro, Querétaro.

Nuestra amiga Berenice Alba comenta que le gusta mucho dibujar, los videojuegos y el japonés (¿a poco le gusta un chavo de Japón?) El idioma japonés, tarado (oh, pues especifica.) Berenice, déjame decirte que dibujas muy bonito, me encantó el dibujo de Chibi Moon que hiciste y espero ponerlo en Galería tan pronto como descubra en donde lo escondió Goji (no seas así, Ángel. Deja que me lo quede, ¿si, si?) Amiga Berenice, lamento que hayas perdido tus primeros 50 dibujos al prestarlos a un amigo (que al parecer resultó un amigo de lo ajeno.) Calma, Goji. Como decía, no te desanimes por haber perdido tus dibujos, Berenice. Yo te aseguro que tus próximos dibujos serán aun mejores. Trataremos de complacer tu petición de hacer un especial sobre Supercampones o al menos trataremos de publicar más información de este anime (que es de la patada.) ¿Qué? (¿pues no se la pasan pateando el balón?) Payaso. Por último le mando saludos de tu parte a tu hermana Fernanda y a tu novio Claudio (¡ah! ¿conque novio y todo? picarona) No seas sangrón, Goji. Bye, bye, amiga Berenice.

Berenice Alba Chavarría,
México, D. F.

REALIZANDO UNA HISTORIETA NACIONAL

Marco Suárez

En esta ocasión nos toca presentar un polémico texto de un lector del D.F. Sin mayor preambulo.

Cómic mexicano. Puede sonar incongruente, pero existe. Se desplaza como los rumores por las tiendas de cómics, puestos de periódicos y convenciones y es blanco de severa crítica.

Pero, ¿qué es lo que conforma un cómic mexicano independiente? ¿Cómo se realiza?

CONCEPCIÓN. Esto es buscar un tema, desarrollar un concepto. En esta veloz época de globalización no tenemos tiempo para profundizar en una idea, vale más tomarla de una fuente redituable para poder succionar el éxito ajeno como si fuéramos parásitos. Obviamente esta propuesta no se copia íntegra, debe haber variantes (cambiar el nombre del guerrero ultrapoderoso o el sexo de nuestra princesa mágica). El color local, lo que les distingue como publicaciones nacionales, radica, al parecer, en incluir un caballero águila con armadura tecnificada, un luchador con uniforme de Hombre-X o el Ángel de la Independencia y el World Trade Center en el fondo. Nunca sobran las palabras altisonantes, imaginando que mientras más gañán sea más mexicano parece.

REALIZACIÓN. ¿Qué buscan los nóveles dibujantes al realizar una historieta? Imposible saberlo, pero es evidente lo que consiguen: fastuosas imágenes con un argumento muerto. Evidentemente, partimos de lo que los maestros McFarlane, Lee, Toriyama y Katsura han mostrado: un trabajo del cual aquí sólo se ha aprendido lo impresionable del dibujo. Al parecer no hay mejor forma de homenajear a un dibujante que copiando su estilo. También, parece ser indispensable la falta de composición en la imagen, el descuido de los fondos y tratar de ocultar esto al plasmar al personaje continuamente en primer plano. En lo referente al argumento y el diálogo, es obvio que hay un mayor interés en la imagen que en la palabra. Curiosamente nadie parece notar las tramas incoherentes (¿dónde consigue el héroe las balas de plata en el último momento?) o las oraciones interrogativas y de admiración que sólo llevan el último de sus dos signos. Si así aparece en una edición de Estados Unidos, sin duda así debe manejarse a escala mundial.

IMPRESIÓN. Tal parece que todos los editores y distribuidores son inquisidores de la historieta. No respetan la peculiar visión del artista, su arte tan exquisito y, lo imperdonable, no se le retribuye lo que moralmente merece –¿en cuánto está valuada una moral, alguien sabe?-. Pero existe la autoedición y las salvadoras fotocopias engrapadas que se destiñen al tercer día.

DISTRIBUCIÓN. Se ha demostrado que los creadores prefieren las convenciones y tiendas de cómics para distribuir sus productos, imaginando que lograrán opacar las ediciones de Marvel, DC o Image, e incluso a los mangas y libros de ilustración.

Con respecto a la publicidad, bueno, **Roald Dahl** escribió: "Ocurre una cosa graciosa con las madres y los padres. Aunque su hijo sea el ser más repugnante que uno puede imaginarse, creen que es maravilloso". Así los creadores hablan y levantan su obra sobre palabras y testimonios, sufren el síndrome Madureira y publican una vez al año. Alrededor de una mesa de conferencias se hunde a las publicaciones ajenas con palabras mientras las propias mesas de trabajo se empolvan.

¿Para qué profundizar, aprender y analizar? Limitémonos a reaccionar con la moda del momento y a dar pláticas en una convención. Porque, como se ha demostrado, así se forman los dibujantes de historieta del nuevo siglo.

Un último consejo, que en el medio nunca sobran: México se acentúa en la "e".

Recordamos que esta página es para ustedes, para dar sus opiniones sobre el manga y el anime y las compartan con todos nuestros lectores. Esperamos sus cartas.

Chobits ¡Auxilio! me enamoré de mi computadora

Por Adalisa Zárate

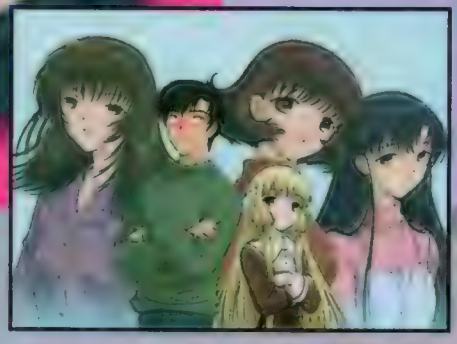
No cabe duda de que conforme pasa el tiempo vemos cosas más y más raras en los mangas futuristas. Desde los **Boomers de Bubblegum Crisis** y hasta los **Evas** de **Evangelion** los mechas del anime han capturado la imaginación de muchos. Aunque, no nos hagamos tontos, los mechas que parecen chicas han sido por mucho los favoritos del público; desde la tierna **Nuku Nuku** y hasta la pequeña **Siegel**, los androides femeninos han sido protagonistas de algunas de las historias más populares del Japón.

Esto nos lleva a la pequeña **Chii**, protagonista de uno de los éxitos más recientes de **CLAMP**: **Chobits**.

En el futuro no muy lejano, la tecnología ha evolucionado hasta llegar al punto de que las computadoras portátiles tienen forma humana. Los **Persocom** (Personal Computer -computadora personal-) son el epítome de esta tecnología, y sólo logran distinguirse de los humanos porque tienen orejas como de gato. Por supuesto, si nuestras computadoras comunes y corrientes son bastante caras, imagínense el precio de estos lujos. Así que no nos sorprende en lo más mínimo que nuestro protagonista, el obligado estudiante japonés con más buen corazón que dinero o trabajo, y que en este caso se llama **Hideki Motoshuwa**, no pueda consentirse comprando uno.

Los mechas que parecen chicas han sido por mucho los favoritos del público.

Pero como en todo buen manga, el destino se compadece de él, y al pasar junto al basurero se encuentra con una **Persocom** semi-desnuda. Tras el susto inicial (digo, ¿qué esperábamos? Si te encuentras a una mujer tirada en la basura no piensas a la primera que es un robot enviado del cielo, ¿verdad?), y por la emoción que experimenta ante su descubrimiento, Hideki se lleva el cuerpo a su departamento sin notar un pequeño disco que queda tirado en el suelo.



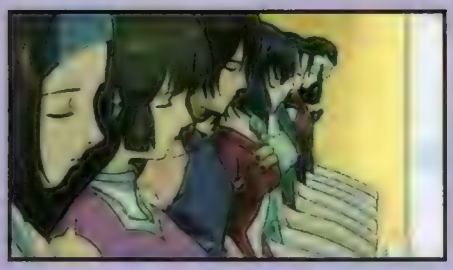
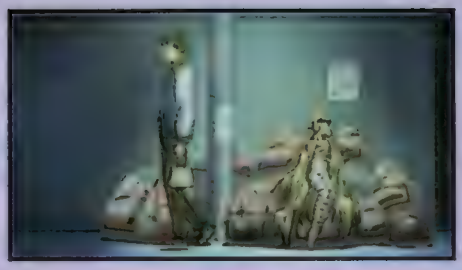
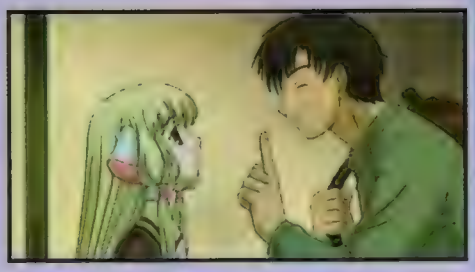
Una vez en su casa Hideki busca desesperadamente cómo encender a la chica y, luego de apretar todos los lugares posibles, decide apretar algunos no tan posibles (¡aviso!, ésta es una de las múltiples escenas por las que Chobits **NO** es un manga para todo público).

Hideki descubre que existe una leyenda sobre los Chobits, Persocoms tan avanzados que no requieren el uso de un sistema operativo, y que pueden razonar por sí mismos.

Cuento largo hecho corto, la Persocom funciona... pero sólo es capaz de decir una palabra y no parece entender nada de lo que sucede a su alrededor. Para colmo, Hideki es incapaz de programar su despertador sin equivocarse, así que realmente no tiene ni idea de cómo lograr que la chica diga algo más que "Chi" o averiguar qué es lo que tiene mal. Claro que en la actualidad, cuando la computadora decide no funcionar, no hay nada más fácil que llamar a tu mejor amigo (llamar al técnico sólo es para casos extremos) y eso es lo que Hideki hace. Entra entonces el no tan perdido **Shimbo** y su Persocom portátil, **Sumomo**, que es todo lo que una Persocom debe ser, con el añadido de que es tierna, sólo mide seis pulgadas y es hiperactiva hasta el límite. Pero aun cuando todos los Persocom cuentan con la habilidad de conectarse entre sí, Sumomo tiene muchos problemas para conectarse con **Chii** (como Hideki bautiza a su persocom) y cuando lo logra, descubren que la chica no tiene absolutamente nada en su procesador. Tras otra larga consulta con un experto más, Hideki descubre que existe una leyenda sobre los Chobits, Persocoms tan avanzados que no requieren el uso de un OS (sistema operativo), y que pueden razonar por sí mismos (¿dónde hemos escuchado eso antes?), por lo que surge la duda: ¿es Chii una Chobit? Y entonces, ¿qué hacía en la basura? ¿Aparecerá su dueño original? Y lo que es aún más importante: ¿puede un ser humano enamorarse de su Persocom?

En el futuro no muy lejano, la tecnología ha evolucionado hasta llegar al punto de que las computadoras portátiles tienen forma humana. Los Persocom

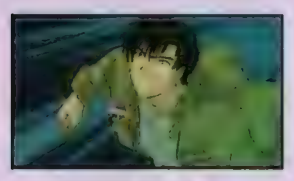
El manga comenzó a publicarse casi a finales del 2000 y a principios del 2002 ya estaba listo el anime. La histo-

ria consta de 8 volúmenes de manga y se le puede considerar como una de las medianamente cortas de **Clamp** (Card Captor Sakura duró 10 volúmenes), y el anime fue adaptado en 26 episodios. Dada la popularidad de CLAMP en el mundo, y a pesar de que Chobits se sale de lo convencional con varias imágenes muy fuertes (no por nada fue convertida en serie dentro de la revista "Young", dirigida a lectores masculinos y dentro de la categoría 'semi-etchi') la decisión de traducirla se tomó casi de inmediato, por lo que pueden conseguirse 6 volúmenes en inglés por parte de Tokyo Pop (los últimos dos volúmenes ya están en producción).

© CLAMP/Tokyo Pop

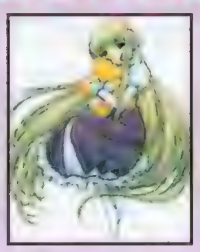
PERSONAJES PRINCIPALES



Hideki

Voz en el anime:
Tomokazu Sugita

A pesar de que es algo pervertido, Hideki tiene muy buen corazón. Si bien la historia se enfoca a la posibilidad de que haya un romance entre él y su Persocom Chii, Hideki siempre tiene muy claro que Chii es un robot, por lo que busca la compañía de chicas reales.



Chii

Voz en el anime:
Rie Tanaka

Chii es, por supuesto, el punto focal de toda la historia. Dada la información que existe sobre los Chobits, no hay duda de que Chii es una de ellos, pero aún así quedan mil y una dudas sobre su pasado. Uno de sus pocos pasatiempos es leer un libro llamado "Un pueblo de Nadie".

Chii Obscura

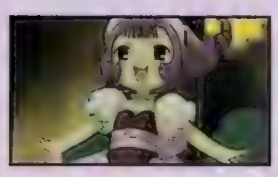
Voz en el anime:
Rie Tanaka

El lado opuesto de Chii, digamos, su subconsciente. Es, en forma muy resumida, la antigua Chii, quien, a pesar de todo, sólo parece estar buscando la felicidad (Claro que su concepto de felicidad puede no ser el de los demás).

Hiroshi Shimbo

Voz en el anime:
Tomokazu Seki

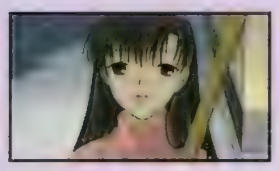
El mejor amigo de Hideki, otro estudiante con corazón de oro. Dueño de una Persocom portátil, Shimbo es el primero a quien Hideki acude cuando tiene un problema.



Sumomo

Voz en el anime:
Motoko Kumai

La Persocom de Shimbo, y la obligada niña linda de la serie. Sumomo es, además, una miniatura muy, muy hiperactiva, porque se mueve hasta cuando está en modo de "espera".



Hibiya Shitose

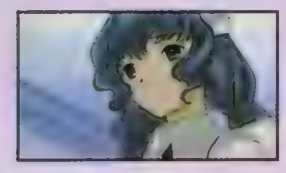
Voz en el anime: **Kikuo Inoue**

La casera de Hideki, una mujer muy amable. Sin embargo, probablemente oculta algún secreto, ya que parece conocer a Chii desde antes de que Hideki la encontrara.

Minoru Kokubunji

Voz en el anime:
Houko Kuwashima

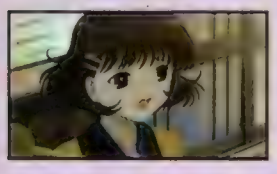
Un niño genio, capaz de construir sus propios Persocom. Es él quien relata a Hideki el mito de los Chobits.



Yuzuki

Voz en el anime:
Fumiko Orikaza

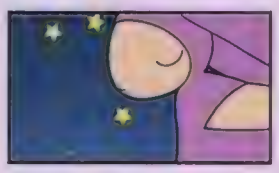
La Persocom favorita de Minoru, quien la creó a imagen y semejanza de su hermana muerta. Aun cuando parece tener voluntad propia, Yuzuki sólo es una Persocom, no un Chobits.



Yumi

Voz en el anime: **Megumi Toyoguchi**

Amiga de Hideki que aborrece a los Persocom. Se cree que es porque su corazón fue roto por un Persocom hombre (sí, existen), o por alguien que se enamoró de un Persocom.



Atashi y Watashi

Los personajes principales del libro "Pueblo de Nadie". Parecen conejos, desde cierto punto de vista. Atashi y Watashi, en la historia, están buscando a su "persona indicada", con la que vivirán felices para siempre.

imágenes cortesía de ***Fakemotion***

THOSE WHO HUNT ELVES
CAZANDO ELFOS

Por Aldo Gómez Chavarria

Cuando la oscuridad y el caos agobien, valientes guerreros de tierras lejanas habrán de llegar al frente de su cañón de milagros trayendo la paz y borrando el temor... bueno, no todas las leyendas son ciertas y ésta no es la excepción.

Erufu Wo Karu Mono Tachi, o **Aquéllos Que Cazan Elfos**, es una serie creada por la mano de **Yu Yagami** que se publica mensualmente por **Dengeki Comics** y se transmite en México por **Locomotion**.

Cazadores de Elfos nos narra las aventuras y desventuras que pasan Ritsuko, Airii, Junpei y Celcia al tratar de encontrar los fragmentos de un hechizo que se dispersó y se imprimió en la piel de 5 elfas.

Aquéllos Que Cazan Elfos, o Cazadores de Elfos, nos narra las aventuras y desventuras que pasan **Ritsuko**, **Airii**, **Junpei** y **Celcia** al tratar de encontrar los fragmentos de un hechizo que se dispersó y se imprimió en la piel de 5 elfas. ¡De acuerdo, de acuerdo! La historia parece muy simple y el grito de **Junpei** de: "Perdón por desvestirlas" no anima demasiado, pero lo realmente cómico de esta serie es ver qué pasaría si se enfrentaran magia vs. tecnología y, créanme, el resultado es de lo mejor. La historia está llena de enredos, peleas y valores como el de la ayuda desinteresada. Por supuesto, no podían faltar las elfas desnudas.

LA HISTORIA

Bueno, comencemos por partes, Junpei, Airii, y Ritsuko (con su tanque T-74) son llevados a un mundo donde prevalecen la magia y las espadas y todo gracias a Celcia Marieclaire, la sacerdotisa en jefe de los elfos, ya que al pelear con su Némesis (su contraparte malvada) Laffard invocó un antiguo hechizo, el Sanan Sarath, que en lugar de destruirla trajo a tres terrícolas y un tanque. Obviamente la idea no les agradó mucho y, como dicen, no buscaron quién se las hizo sino quién se las pague y... se desquitaron con Laffard, eliminándola definitivamente.

En agradecimiento, Celcia les prometió que los regresaría a su mundo mediante un hechizo de restauración, el cual debe imprimirse en la piel de quien lo realiza. Pero no contaba con el entrometido de Junpei, ya que con sus comentarios logró desquiciar a Celcia perdiendo la concentración, y de paso el hechizo, que se dividió en 5 fragmentos y se imprimió en la piel de 5 elfas. Y así es como todo comienza; pero eso no es todo, ya que los mundos se están fusionando y... ¿qué les parece si mejor les presento a los personajes?

Ahora tenemos un tanque rebautizado como Mickey, el cual ronronea, come alimento para gato, caza ratones y le tiene miedo a los perros.

PERSONAJES

Junpei Ryuuzouji

Actor de doblaje:
Enrique Cervantes
A sus 19 años es un experto en artes marciales y ganador de 6 torneos consecutivos por eso, en lo que a peleas se refiere, no hay quién le gane. Por otro lado, es un tierno y tonto contento ya que su actriz favorita está todo el tiempo a su lado, me refiero a Airii, por quien haría hasta lo imposible. Sin embargo, no es así con Celcia ya que si no pelean no están contentos. (¿será amor apache?) no estoy seguro, pero lo que sí puedo afirmarles es que vendería a Celcia o su alma por un buen plato de curry.

Airii Komiyama

Actriz de doblaje:
Dulce Guerrero
Airii es una consumada actriz, ganadora de un Oscar. A sus 24 años es capaz de moldear a Junpei como si fuera barro en sus manos (lo hizo usar un anzuelo gigante en la espalda para pescar) y no es para menos, ya que por sus conocimientos teatrales es una maestra del disfraz y el engaño y una excelente estratega, lo cual ha mantenido unido al grupo durante su estancia en el mundo fantástico.

Ritzuko Inoue

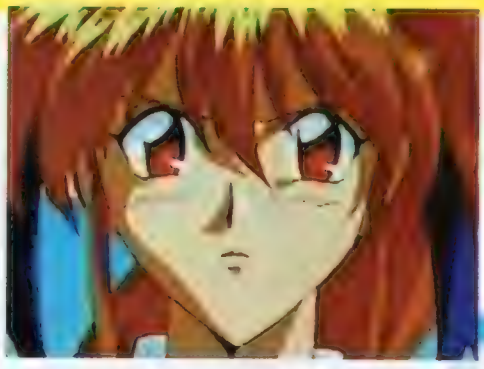
Actriz de doblaje:
Cristina Hernández
Es la más joven del grupo (17 años) y se le podría considerar como una chica normal si no fuera por su afición: ¡es una otaku militar! Tiene de todo: armas, granadas, minas y hasta un ¡TANQUE! La niña está armada hasta los dientes y su tanque los ha sacado de muchos apuros: como derribar un golem, hundir un barco de un solo disparo y deshacerse de un grupo de peleadores, pero no por ello deja de ser una chica tierna, sensible y asustadiza. Claro que en un mundo como éste es más fácil de asustar aún con todo y tanque.

Celcia Marieclaire

Actriz de doblaje: **Romy Mendosa**
La sacerdotisa más poderosa y líder de los elfos, también es la causante de que tres forasteros anden desnudando elfas por todas partes, lo cual no es del agrado del pueblo áfico. Así que Celcia toma cartas en el asunto y primero trata de persuadirlos, pero obviamente no lo consigue, así que se disfraza de una perra gorda y les hace creer que es una adivina que les ayudará a encontrar los fragmentos, pero Airii la descubre y por un error que Celcia comete al recuperar el primer fragmento queda sellada en el cuerpo de la perra, y con cada nuevo fragmento se ve más ridícula.

T-74 / Mickey

Esto es lo único que faltaba en un mundo mágico: un tanque japonés armado con un cañón inglés L7 de 105 mm, el cual los ha sacado de muchos apuros. Pero todo por servir se acaba, y es que cuando se termina el combustible de la gasolina (la sacaban de una fruta a la que le sacaba petróleo), es cuando llega el momento de deshacerse del tanque arrojándolo de un puente hacia un río, pero Ritzuko no lo permite y salta junto con él; sin embargo, como estamos en un mundo mágico y todo puede pasar, es aquí donde el alma de un gato se posesiona del tanque y ahora tenemos un tanque rehabilitado como Mickey, el cual ronronea, come alimento para gato, caza ratones y le tiene miedo a los perros.



Una de las cosas que hacen de ésta serie una de las mejores es su trabajo de doblaje, que se realiza en México, y lo cual nos asegura horas de diversión por las adaptaciones de los chistes y de la clásica frase de Celcia: "Me recargo en la pared" y muchas más.

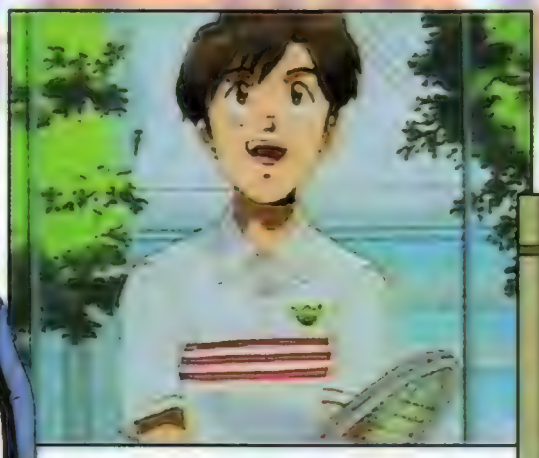
Bueno, por el momento es todo, pero si quieren que hable más a fondo de las dos temporadas de ésta serie escriban a la redacción para conocer sus opiniones. Ya saben, ustedes son los que tienen la última palabra.

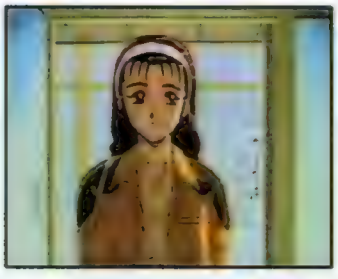
***Nota**: Sustituí la palabra "duendes" por "elfos", ya que es más apropiada.*

© Yu Yagami/Dengeki Comics/Locomotion

Otaku no Video

Por Alfredo Fonseca





¿ERES O TE DICES OTAKU?

En nuestros días es común encontrar individuos que al llamarse a sí mismos **Otaku**, reconocen su gusto por la animación japonesa ó anime y por la historieta nipona ó manga.

Éste es un fenómeno que sólo sucede en sitios fuera de Japón, ya que el término "**OTAKU**" actualmente se ha descompuesto de palabras como **Otaku-Zoku**, una manera muy formal de decir "**Su casa**" o "**Vuestra casa**", utilizado por gente de edad madura; así, con el tiempo **Zoku** sufrió una desviación lingüística separándose de la frase completa para tomar por sí sola el significado de "**Clan**" o "**Grupo**", lo que nos lleva a su término actual, un grupo de aficionados con toques obsesivos sobre algún tema particular, y que ocuparían posteriormente un lugar en la sociedad japonesa simplemente como grandes entusiastas de actividades diversas. Por ello el verdadero otaku no sólo se dedica a ver anime o a leer manga, es aquél que demuestra interés y un conocimiento impresionante sobre lo que lleva más allá de una simple afición, lo convierte en su estilo de vida y, a veces, hasta en una forma de regir su propio comportamiento.

GAINAX CUIDA A SUS OTAKUS

Después de haber dado mi pequeña cátedra gracias al papel que tengo como un verdadero otaku de la vieja escuela, continúo. Era importante mencionar lo anterior ya que una recopilación de los dos corto-documentales creados por Gainax necesitaba una explicación previa pues es al fanático que se lo toma en serio a quien va dirigida. Hoy puede encontrarse **Otaku no Video** con los dos cortometrajes creados por la casa que nos trajo **Evangelion**; este compendio es una muestra de lo que es un verdadero otaku porque nos enseña, por medio de chistes, referencias ocultas (y muy oscuras), citas o mensajes en los fondos, que todo el mundo tiene un nivel diferente de conocimientos en lo que al anime o al manga se refiere, y la gracia es encontrar todas estas referencias.

Tras haber hecho ésto, la película nos pone a pensar en que es demasiado triste que alguien le dedique tanto tiempo a algo que posiblemente será repudiado por los demás, que a fin de cuentas terminará encerrado en grupos de individuos parecidos y que cualquier contacto con lo que se conoce como la "gente madura" o "sociedad normal" será interrumpido.

Poco a poco Kubo se va adentrando en el mundo del anime, el manga, los modelos de armar, las películas de monstruos, hasta que empieza a ver que existía un mundo que antes no habría creído posible.

Afortunadamente ésto sólo sucede en la primera parte, llámese el final del primer corto, pues es en el segundo segmento cuando un punto de vista más positivo nos muestra que hay posibilidad para el otaku, ya que es el camino del otaku uno de los más oscuros y más difíciles si he de citar el tema musical de cierre, pero que al final nos lleva a un lugar donde cada vez existen más y más aficionados como nosotros, ya que ahora por lo menos en anime y manga se abordan muchos más tipos de tópicos, lo que provoca el aumento de entusiastas; y aun cuando este punto de vista llegue a fallar, la cinta simplemente nos recuerda lo que después de todo nos llevó a ser otaku desde el principio, que es algo que nos gusta, nos divierte y que de vez en

cuando nos enseña diversas lecciones y que por ello tenemos una justificación válida: el simple hecho de ser felices con lo que hacemos, con lo que nos gusta y con los que nos reúne con otros fanáticos y no nos aleja de las demás personas en una sociedad, porque somos miembros de esa sociedad, aunque como bono adicional, también somos otakus.

EL OSCURO CAMINO DEL OTAKU

Para cumplir su misión Gainax, además de una fantástica animación, se apoya con entrevistas realizadas a otakus específicos, ya sean el clásico aficionado al Costplay (disfraces), aquél que disfruta del Hentai (los temas sexuales e imágenes sugerentes), y los especialistas en Ciencia-Ficción, por mencionar algunos. Dichas conversaciones complementan lo que se muestra en la historia, explicándonos de manera breve el comportamiento de estos individuos, la respuesta que tienen de la sociedad y numéricamente la cantidad de aficionados semejantes que existen realizando esa misma actividad.

> El verdadero otaku no sólo se dedica a ver anime o a leer manga, es aquél que demuestra interés y un conocimiento impresionante sobre lo que lleva más allá de una simple afición.

Es increíble destacar cómo algunas personas en estas entrevistas, y cito a la película, quien a su vez cita a **Char Aznable** (Mobile Suite Gundam), no se preocupan por reconocer los errores que tuvieron en la juventud, esto porque hay quienes después de ciertas facetas de su vida procuran mantener oculto su pasado o su verdadero yo como un otaku.

AÚN MÁS OTAKU

La película **Otaku no Video** (1982) nos narra el cambio que sufre **Kubo**, un estudiante prometedor que juega de manera impecable al tenis y que lleva una relación increíble con las chicas, cuando de repente un día se encuentra a **Tanaka**, antiguo compañero de clase que se ve acompañado de sus amigos otakus tras un agitado día de compras, éste lo reconoce y lo invita a formar parte del grupo como un medio de volverse a ver y recordar días pasados.

Poco a poco Kubo se va adentrando en el mundo del anime, el manga, los modelos de armar, las películas de monstruos, etc., hasta que empieza a ver que existía un mundo que antes no habría creído posible; lentamente su afición crece y por descuido se deja llevar por esta fiebre, lo que provoca que la escuela, el tenis, las chicas que frecuentaba y su apariencia perdieran el interés que él tanto les daba, hasta que la realidad lo golpea en la cara, su novia lo deja, sus calificaciones bajan y le es difícil hallar trabajo. Por ello se dedica entonces a ser el mejor otaku de todos, el otaku de los otakus.

> Hoy puede encontrarse Otaku no Video con los dos cortometrajes creados por la casa que nos trajo Evangelion.

En su segunda parte, **More Otaku no Video**, 1985, Kubo logra levantar una pequeña fábrica casera de figuras para armar, a la cual llama **Grand Prix** (GP), ésta tiene un increíble éxito y comienza a crecer, eventualmente la compañía se hace más grande, cuenta con modelos armables y Kubo, con Tanaka y sus amigos del grupo como directivos, tratan de expandirse e innovar el mercado con figuras de nuevos materiales. Surgen los problemas con los bancos y a Kubo le es arrebatada GP, dejándolo simplemente como un empleado distribuidor; derrotado, un día se encuentra a Tanaka, quien había sido despedido de GP por la nueva gerencia, y se disponen a empezar de nuevo, esta vez con **Giant X** (GX), una microcompañía de animación que tiene como mascota una versión mejorada de su última figura de resina creada en GP, (nota: GX es Gainax). El proyecto funciona y se vuelven animadores y productores con renombre, más ésto no le es suficiente a Kubo quien busca ser el mejor otaku del mundo. Y gracias al éxito de GX y a todos sus ahorros logran crear **Otakuland**, un parque de diversiones para el otaku que eventualmente se llevaría a todo el mundo. El paso del tiempo y la humanidad provocan fallas en la Tierra, ocasionando que Otakuland termine bajo el agua de los mares; pero aun así, en un paseo por recordar los días de su éxito, un Kubo ya viejo, acompañado por un también desgastado Tanaka, llegan a Otakuland y como por arte de magia encuentran a su pandilla esperándolos en lo que sería el puente de la nave que los transportaría a su destino, su nuevo objetivo: un planeta para los verdaderos Otakus.

> En nuestros días es común encontrar individuos que al llamarse a sí mismos Otaku, reconocen su gusto por la animación japonesa, o anime, y por la historieta nipona, o manga.

© GAINAX

Galería de chicas mágicas

Para rematar este ejemplar, ahora veremos algunos dibujos de chicas mágicas. Sigan enviando sus dibujos.

Mayra Janeth Hernández Vasconcelos, Coatzacoalcos, Veracruz.

Eulalio García García, Apizaco, Tlaxcala.

Ada Lucero González, O. Sn. Pedro Garza García, Nvo. León

Adriana Jiménez Covarrubias

Shinta Reed, Cuautitlán Izcalli, Edo. de México.

Ma. del Carmen López Chavarría, Valle de Chalco.

Pedro Candelario Pavón García, Merida Yucatán.

Linda Lisbet García Galván, México D.F.

Marcos Medellín Márquez, Cd. Juárez, Chihuahua.

COMIQUEANDO

Por **ANGEL ZUÑIGA**

DIABÓLICO

UNA PREMIER TEMERARIA

El martes cuatro de marzo, Twentieth Century Fox ofreció la premier de **Daredevil, El Hombre Sin Miedo**, primera película que veremos este año basada en una historieta de Marvel Comics, protagonizada por Ben Affleck, Jennifer Garner, Michael Clarke Duncan y Collin Farrel.

A las ocho de la noche, multitud de personas se dieron cita en WTC para asistir al evento. Personalidades del medio del cómic en México se dieron su vuelta, como **Luis Gantús**, organizador de la Conque que ya nos la debe desde hace mucho, y **Francisco Jiménez**, de Editorial Vid quien nos recomendó las ediciones en español de este personaje, así como la adaptación a cómic de la película. También nos comentó otras sorpresas que la editorial tiene planeadas, entre otras la edición de varios mangas que a más de uno harán saltar de gusto. Próximamente daremos más detalles de estos lanzamientos.

Vimos también que Daredevil viene con un patrocinio avalado por cereales Maizoro - que actualmente ofrece productos promocionales en sus cereales- y Ray Ban, la marca más famosa de anteojos, quienes regalaron varios lentes originales como los que Ben Affleck usa en la película.

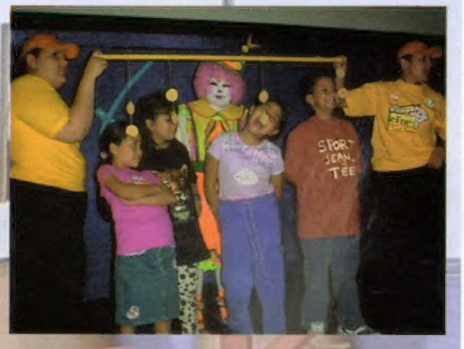
Juan Carlos Lazo, director de marketing para 20 Century Fox, agradeció la presencia de todos los asistentes para ver la primera película del año sobre un héroe de acción. También tuvimos la fortuna de ver el avance completo de **X Men 2**, próxima a estrenarse también este año y que promete ser tan emocionante como su predecesora.

Daredevil se estreno el 14 de marzo y su éxito ha dado pie a rumores sobre una secuela y una película sólo para el personaje de Elektra, interpretado por Jennifer Garner. En su primer fin de semana, Daredevil fue responsable de casi el 50% del total de la taquilla en México (más de 22 millones de pesos), convirtiéndose en el quinto estreno más grande para la Twentieth Century Fox, y el segundo en un fin de semana no feriado, superado solamente por La Era de Hielo.

Para festejar esto, Conexión Manga y 20 Century Fox te obsequian una playera de DAREDEVIL, EL HOMBRE SIN MIEDO. Sólo tienes que presentarte y traer un dibujo de un personaje de esta película a partir del día 21 de abril a las oficinas de esta editorial:
Salvador Díaz Mirón 156, Col. Santa María la Ribera
De 11 a 13 hrs. y de 15 a 17 hrs.
Apúrense, pues no tenemos muchas.

*Agradecemos enormemente a la señorita **Nina Shaw** y a los señores **Marcel Gaytan** y **Juan Carlos Lazo** las facilidades otorgadas para asistir a este gran evento.*

CINEMARK
Cine Recreo
Para Niños



El sábado primero de marzo, la cadena Cinemark estrenó su programa especialmente dirigido a niños: **Cine Recreo**, donde personal capacitado y una sala especialmente preparada garantizan una dinámica entretenida y diferente para ir al cine.

Para un niño, ir al cine representa estar quieto, no expresarse ni molestar al resto de la audiencia, aun tratándose de una película infantil. En Cine Recreo es justamente lo contrario, el niño desde que entra a la sala encuentra un espacio lleno de música, colores y sorpresas, con juegos que le permiten correr, cantar y hasta gritar de gusto al ganar uno de los tantos premios que se ofrecen.

Cine Recreo tiene como objetivo ofrecer cine infantil todo el año y fomentar la cultura cinematográfica en la infancia con un catálogo de 80 películas, que incluyen estrenos y premiers, así como un espacio para jugar, concursar y aprender, una alternativa económica para el entretenimiento familiar. Cine Recreo también invita a profesionales que aporten conocimientos y consejos prácticos sobre diversos oficios, así como también ofrece a los niños la oportunidad de hablar sobre temas de interés para ellos, así como opinar sobre las cintas que desean ver en este espacio (¡maratón de Pokémon, sí!)

Actualmente Cine Recreo es un programa que se aplica en los Cinemark Miramontes, Tláhuac y Centro Nacional de las Artes, y el costo del boleto es el mismo que los miércoles para que las familias numerosas puedan ofrecer a sus hijos matinée los fines de semana y los miércoles en la tarde

tnt 5

Preparatus 5 sentidos

QuintaReunionMangaComic

Centro de Convenciones Tlatelolco
Eje Central Esq. Eje 2 Norte

1, 2, 3, 4 MayoCoo3

Hecho por Marco Polo Chavez Ganador del Concurso de Dibujo TnT4

Preventa en comics del centro Colombia #51Tel: 26 16 23 00 y 57 95 56 53
Prepara Tu Dibujo Para el Concurso de TnT
Prepara una historieta de 4 cuartillas para el concurso de TnT
tlatelolcom@hotmail.com www.tnt5.tk www.geocities.com/tlatelolcom

Con Credencial de punto joven paga uno y pasan dos personas